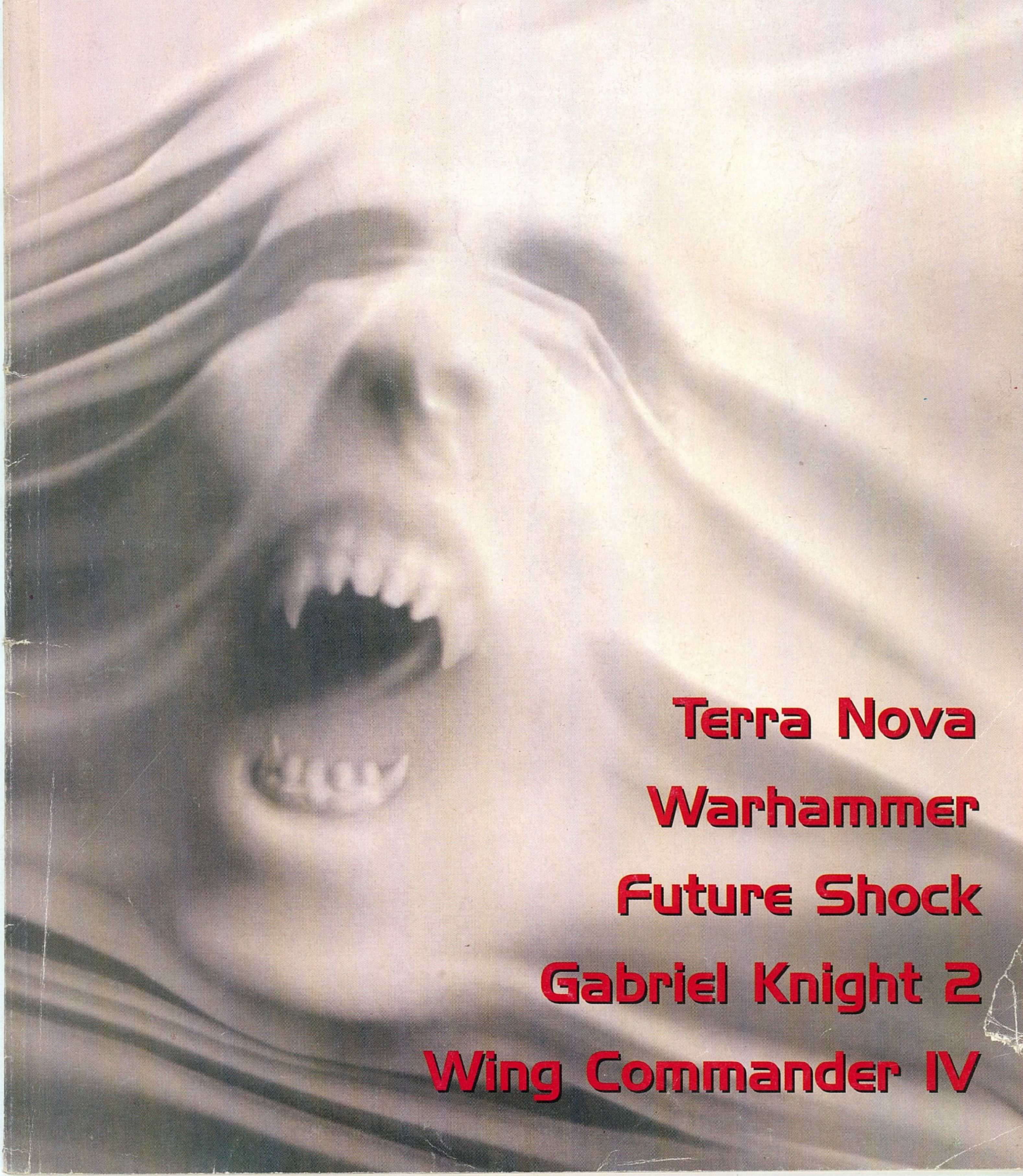
1996/4

ÁRA: 298 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Terra Nova

Warhammer

Future Shock

Gabriel Knight 2

Wing Commander IV

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

INTRO

Halihó mindenkinek!

A szokásos időjárásra vonatkozó utalás, most egy kicsit már bizakodóbb képet nyújt, hiszen úgy néz ki, hogy lassan beköszönt a tavasz. Ha tavasz, akkor nekünk fanatikus számítógépeseknek természetesen a tavaszi ECTS jut az eszünkbe, mely hamarosan bekövetkezik. Reméljük, hogy az utóbbi idők kicsit laposabb állóvizét fel fogja kavarni a rengeteg megjelenő játék és tervezet. Igyekszünk majd mind teljesebben beszámolni a kiállításról, bár ez egyre nehezebb, hiszen általában az információ dömping jellemző az ilyen rendezvényekre.

Játékos kedvű olvasóink nem unatkozhatnak ebben a hónapban, hiszen itt a Wing Commander IV compo, mely értékes nyereményekkel várja a résztvevőket. Lehet próbálkozni, érdemes!

Sokatok kérésére és persze hallgatva az idők szavára, az elkezdett BBS rovat egy kicsit át fog alakulni. A téma továbbra is hasonló, azonban inkább az Internettel és az evvel kapcsolatos dolgokról olvashattok itt cikkekek. Úgy vesszük észre, hogy egyre többen érdeklődnek a információs szupersztráda iránt, sőt egyre többen lépnek be a használók sorába. A későbbiekben tervezünk egy-két dolgot, melynek valószínűleg nagyon fognak örülni a téma kedvelői.

Utoljára marad egy kellemes meglepetés. Ha az újság közepefelé lapoztok, akkor láthattok némi McDonald's emlémát és egy kupont. Nos, gondolva a gyomrotokra is, egy ajándék szelvényt találhattok az újságban, használjátok egészséggel.

Van egy rossz hírünk: megállapították, hogy a PC szennyezi a környezetet, rákot okoz, butít, nyomorba dönt, így hát nem csinálunk több újságot. De persze ez csak tréfa volt, hiszen jön kedvenc ünnepünk, április1-e! Norton Commanderesek előre!

Guru Team

GURU HÍREK

E havi hírek rovatunkban egy kis előre tekintést fogunk beiktatni, hiszen lassan-lassan összeáll a következő CD GURU. Nagyon sok hasznos tapasztalatot szereztünk az elmúlt szám alkalmából (főleg a félig-meddig felinstallált Windows-okról). Változások és újdonságok most is lesznek, bár az utóbbi időben erősen érződött az év eleji nagy pihenés.

Több sikerváromános program is készülődik a cégeknél, bár valószínű, hogy azECTS miatt nagyon sok anyagot visszatartanak a fejlesztők. Azért nem kell aggódni, most is sokkal több az anyag mint ami felférne a CD-re.

Brazil végre tuningolt egy kicsit a programon, így az eddig jogosan hiányolt dirrekt RUN és UNINSTALL-t is tudni fogja a program. Erre ugyebár nagy szükség volt a tömörített állományok miatt.

Következzen most egy pár programnév, de persze csak ízelítőképpen:

Azrael's Tear, Marine Strike Fighter, Conquest of the New World, Cyberia 2, Descent 2, Duke Nuke 3D, Earthworm Jim 2, Dungeon Keeper, Fantasy General, Fighter Duel, Normality, Pinball World, Rise of the Robots 2, Star Rangers, Steel Panthers, Toshinden, Gabriel Knight 2, Battleground Ardennes, Shattered Lands és még rengeteg minden.

A szokásos módon a CD-n legalább 40 játékról találhattok majd demokat.

A CD GURU 96/3 terveink szerint az IFABO-n már kapható lesz, keressetek meg minket.
Addig is ....!

GURU Team

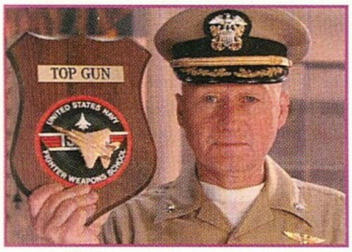
HÍREK

4 NECRODROME
4 DIABLO
4 FANTASY GENERAL
5 MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES
5 PAX IMPERIA 2
5 RIPPER
6 OUTPOST 2
6 ARCHMEDIAN DYNASTY
7 SETTLERS 2
7 WIZARDRY GOLD
7 THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Gabriel Knight 2

14 Top Gun



16 Duke Nukem 3D

19 C&C Data Disk

20 Wing Commander IV

24 Cyberia 2

24 Descent 2

26 Future Shock

28 Warhammer

32 Knight Chase

35 This Means War

37 Shannara

40 Terra Nova

42 Angel Devoid

43 Shockwave

APRÓSÁGOK

17 EARTHWORM JIM
17 SUPER STARDUST 96
18 WETLANDS
18 SPUD!
36 VIRTUAL KARTS
36 MANIAC KARTS
46 MONOPOLY
46 PINBALL '95
47 VOODOO LONGUE

TALLÓZÓ

54 Video Highway

60 Supra modemek

62 Microsoft MM

63 MorphoLogic

64 Multimédia CD-k

65 miroCRYSTAL

67 INTERNET

68 Assembly

69 PC Ovi

70 Tuning

72 Tesztlabor

74 MIDI sarok

76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

Az idei február és március meglepően termékeny - és ami még fontosabb, színvonalas - hónapnak bizonyult a megjelentetett játékok szempontjából, így igen nehéz volt döntenünk, hogy mit is nevezzünk ki a "Hónap játékának". A két nagy esélyes a Gabriel Knight 2 és a Wing Commander 4 volt, de mivel a szerkesztőség egyik fele hosszú viták után sem tudott egyezségre jutni a szerkesztőség másik felével, egy kompromisszumkész javaslat alapján úgy döntöttünk, hogy rendhagyó módon mindkét programot szerepeltetjük ebben a hasábban.

Nos, a Gabriel Knight 1994-ben az év kalandjátéka lett, és habár a második részről még igen elhamarkodott lenne ilyesmit állítani, az már most is biztos, hogy 1996 egyik meghatározó alkotásáról van szó. Ami igazán kiemelkedővé teszi a programot, az a félelmetesen szép grafika, a remek történet, és nem utolsó sorban az igen színvonalas mozijelenetek. A GK2 felépítésében teljesen megegyezik az első résszel, az egyetlen igazi eltérés, hogy itt már minden digitalizált és SVGA. Ellenben más hasonló jellegű programokkal, a Gabriel Knight 2-nek határozottan előnyére váltak ezek az egyébként többnyire visszatetszést kiváltó tulajdonságok (movie, digi stb...), így talán ez az első olyan movie-s kalandjáték, mely igazán komoly sikerre számíthat. A sztori ezúttal Németországban játszódik, a bonyodalmat pedig "mezei" vérfarkasok okozzák...

A Wing Commander 4-et ugyancsak nem kell különösebben bemutatnom, hiszen valószínűleg már nincs is olyan PC tulajdonos, ki ne hallott volna a sorozat valamelyik tagjáról. Mit is lehetne mondani a programról... Egyértelműen szebb, mint a harmadik rész, és természetesen - Origin-hez híven - lassabb is. A filmrészleteket eredeti díszletek előtt rögzítették 35mm-es filmre, az animációk elkészítésére pedig nemes egyszerűséggel az Industrial Light and Magic csapatát kérték fel. Mindent összevetve sokkal monumentálisabb lett az egész, csak hát "gép legyen a talpán", ami bírja vele tartani a lépést...

NECRODOME

A Necrodome eredetileg mint Cyclones 2 néven került be a köztudatba, de mivel a kb. egy évvel ezelőtt megjelent első rész mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a fejlesztők úgy döntöttek, hogy megváltoztatják az elnevezést. Az SSI a biztos siker reményében még a Raven-os fiúkat is felkérte a program kozmetikázására, és így az eredmény egy olyan akciójáték lett, mely Magic Carpet-szerű textúrákat és felszínt használ, csak éppen a játékosoknak egy autóval kell száguldozni repülőszőnyeg helyett. A játék egyfajta post-apokaliptikus jövőben játszódik - akárcsak a Mad Max -, ahol az egyes városállamok arénákat építenek, hogy legjobb, legvérszomjasabb és legrátermettebb sofőrjeik össze tudják mérni fergeteges képességeiket. Nem érdemes tehát különösebb észjátékra számítani, itt ugyanis a gyors reflexeken kívül úgysem számít semmi. Az előzetes tervek szerint lehetőség lesz hálózaton keresztül is játszani (max. 8 játékos), már amennyiben a Win95 is úgy akarja.

• Megjelenés: 1996 nyár eleje.

FANTASY GENERAL

A Panzer General a mai napig egyike a legjobban eltalált stratégiai programoknak, így nem véletlen, hogy az SSI tovább kívánja kamatoztatni nagysikerű játékrendszerét. A nemrégiben megjelent Allied General után a távlati tervek között szerepel a Space General elkészítése, közelebbre tekintve pedig hamarosan megjelenik a Fantasy General. A lényeget tekintve itt is a jól megszokott hex-based stratégiára számíthatunk, csak persze fantasy környezetben. A programban 4 hadúr egyikével kell végigküzdenünk egy 5 világból álló hadjáratot 140 különböző fajtájú egység segítségével. A változatosság kedvéért mind a 140 egységnek elkészítettek egy egyedi „haláljelenetet", így most érdemes lesz a csata alatt látható apró animációkat is bekapcsolva hagyni. A sikeres csatákból befolyó pénzeket új egységek vásárlása mellett fejlesztésre is fordíthatjuk, így akár idővel olyan monstereket is kreálhatnak varázslóink, amikről az ellenfél még csak nem is hallott. Természetesen egyaránt lesznek légi és vízi egységeink, varázslóink, nem beszélve persze a speciális alakulatokról. Külön érdekesség, hogy a hadjárat végén elmenthetjük győztes armadánkat, s miután barátunk is megtette ugyanezt, egy külön erre a célra kialakított terepen a két sereg (és játékos) összemérheti tudását. Ennek alapján aztán majd egyértelműen el lehet dönteni, hogy ki az igazi stratéga és ki az, aki csak annak tartja magát...

• Várható megjelenés: '96 április.

DIABLO

A Warcraft 2 után hamarosan egy valódi RPG is napvilágot lát a Blizzard Entertainment californiai fejlesztőstúdiójában. A Diablo ugyan első ránézésre egy hagyományos, izometrikus ábrázolásmódot használó szerepjátéknak tűnhet, ennél azonban lényegesen többről van szó. A programot egy speciális „dungeon-generáló" rendszerrel látták el, ezzel biztosítva, hogy két különböző játékban ne kelljen ugyanazt a labirintust bejárnunk. Ki-ki döntse el maga, hogy ez most pozitívum avagy negatívum, a cég mindenesetre ebben az ötletben látja egy RPG egyszeri végigjátszhatóságára vonatkozó probléma megoldását. Természetesen a storyline azért adott, csak éppen a labirintusokban lesznek máshol a falak és a szörnyek. A kezdet kezdetén három karakter közül választhatunk (harcos, íjász, varázsló), és ezek mindegyike természetesen eltérő attributumokkal rendelkezik. Talán a legérdekesebb az egészben, hogy a programot hálózaton keresztül is lehet majd játszani, akár egymással, akár egymás ellen. Amennyiben két barátunkkal közösen próbáljuk meg legyőzni a gonoszt, úgy a gép automatikusan három emberre tervezett rejtvényeket fog generálni. Mindezt megspékelték egy real-time harcrendszerrel és remek SVGA grafikával.

• Megjelenés: 1996 nyár.

MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES

Aki szerette az 1993-ban megjelent Master of Orion-t (és vajon ki ne szerette volna), az most jobb, ha újra elővezi a régi kedvencet, hogy bemelegíthessen a folytatásra. A második rész ugyanis - ahogy kell - sokkal nehezebb és összetettebb lesz, mint az első volt. A kerettörténet szerint az uralmunk alatt lévő galaxist a túlnépesedés fenyegeti, így nincs más hátra, mint új lakóhely után nézni. Az eredeti 10 faj helyett immáron 13-mal találkozhatunk, melyek közül a legveszélyesebbek (és egyben a legfejlettebbek) az antaresiek. A statisztikáknál maradva a kifejlesztésre kerülő eszközök száma 150-ről 220-ra ugrott, így ha lehet, még jobban oda kell majd figyelnünk a dolgokra. Lehetőségünk lesz flottaparancsnokokat és kolóniavezetőket felfogadni segítség gyanánt, kik jó pénzért sok

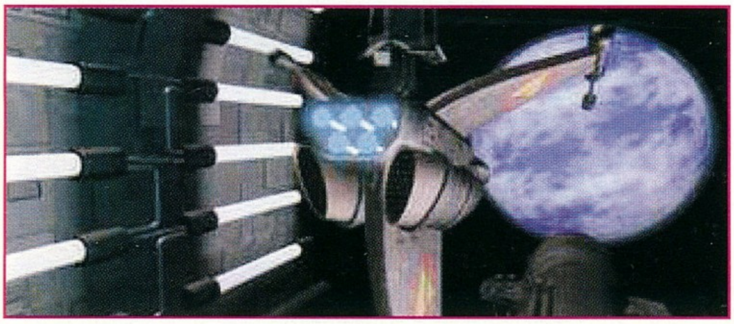
kellemetlenségtől megkímélhetnek. Jópár NPC-vel találkozhatunk a játékban, és ezek mindegyike külön egyéniség (ki ehhez ért, ki ahhoz - ki meg semmihez, csak azt állítja magáról...). A hat alaphajótípusból rengeteg saját egyedi design-ú hajót fejleszthetünk ki magunknak, sőt, akár zsákmányolhatunk is új modelleket. A zsákmányszerzés egyébként a csaták alatt is bevethető, azaz nem kell feltétlenül minden ellenséges hajót azonnal elpusztítanunk, hiszen lehet, hogyha kirámoljuk, jobban járunk... A kezelés nem sokat változott az előző részhez képest, a grafikát viszont teljesen átrajzolták, így most már minden 640x480-as felbontásban, 256 színben fog pompázni. Ha minden igaz, lesz multi-player opció is...

• Megjelenés: 1996. nyár vége.

PAX IMPERIA 2

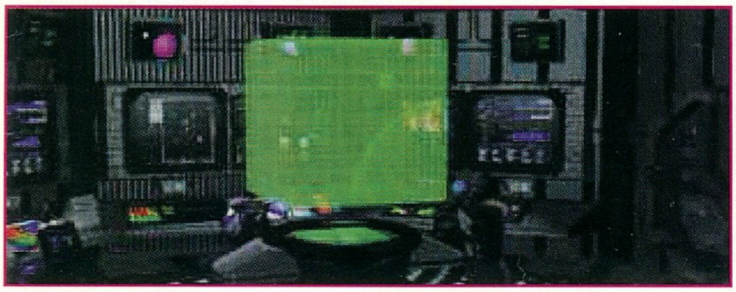
A Pax Imperia elnevezés aligha lehet ismerős PC-s berkekben, hiszen a program első része legjobb tudomásom szerint csak Macintosh-ra készült el. 1993-ban az év stratégiai játéka lett (legalábbis Macintosh-ra), hozzunk létre minél nagyobb galaktikus birodalmat. A kolóniákat Sim City-szerűen menedzselhetjük, és az űrcsaták sem annyiból fognak állni, hogy „Attack Enemy"...

A program minden HQ-ra beérkező jelentést elmond, így például a „Fleet Completed" üzenet helyett valami ilyesmit fogunk hallani: „The



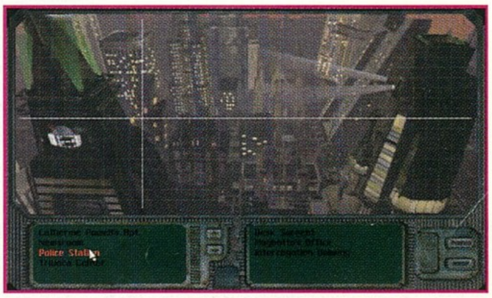
így a Blizzard joggal remélheti, hogy a második rész is hasonló sikereket fog elérni. Feladatunk a szokásos: politikai, gazdasági és harci képességeink legjavát latba vetve planet Oxnard in the Epsilon Quadrant reports completion of one Vegan class Cruiser and six Scout ships".

• Várható megjelenés: 1996 nyár.



RIPPER

Ki ne ismerné Hasfelmetsző Jack-et, a ködös London utcáin egykoron garázdálkodó sorozatgyilkost. Ki ne látta volna a mostanra már örökzöldnek számító Blade Runner-t, melyben Harrison Ford „élni akaró robotokra" vadászott az ugyancsak ködös, esős, sötét és nyomasztó New York utcáin. A két korszak egyesítéséből fog hamarosan megszületni a Ripper, mely ugyan egy Blade Runner-szerű világban játszódik, de azért kölcsönveszi a XIX. századi Hasfelmetsző Jack legendás, vagy inkább misztikus alakját. A történetet egy riporter személyén keresztül élhetjük végig, kinek feladata egy furcsa gyilkosságsorozat kinyomozása. A játékban szereplő hátterek mind trace-eltek lesznek, a szereplőket ellenben könyörtelenül bedigitalizálták. A Take 2 nagy neveket fog felvonultatni eddigi legnagyobb volumenű játékában, hogy csak egyet említsek példaként, Christopher Walken is a stáb tagjai között van. A 8 potenciális gyilkosjelöltnek mind lenne indítéka a tett elkövetésére, így az élvezetek

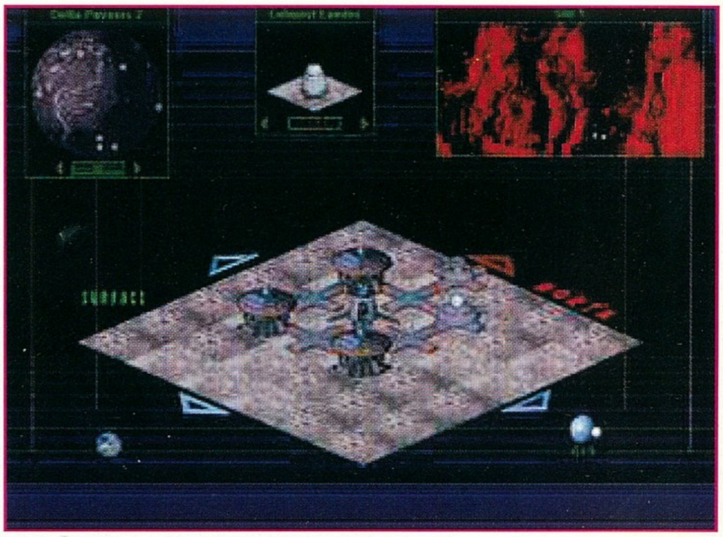


fokozásaként a program még variálni is fogja a tettesek személyét.

• Megjelenés: 1996 április.

OUTPOST 2

A Sierrá-tól mindenképpen nagy bátorságra vall, hogy a sikeresnek éppen nem nevezhető Outpost után megjelentet egy folytatást is a kétes értékű játékból. A mostani reklámkampány persze már lényegesen szolídabb lesz az 1994-es óriási felhajtáshoz képest, bár a második résznek nagyon jónak kell lennie ahhoz, hogy felejtetni tudja a két évvel ezelőtti hatalmas csalódást. Az igazat megvallva valójában nem is egy teljesen új második részről lesz szó, hanem mindössze az eredeti játék kibővített, kijavított változatáról. Az új verzió elméletileg tartalmazni fogja



mindazokat a tulajdonságokat, opciókat és ígéreteket, melyek az eredeti Outpost-ból időhiány miatt kimaradtak. Az alapsztori tehát nem változott, csak ezúttal már tényleg lesz a játékban kb. 20 különböző bolygótípus. A fejlesztők egy egyre nehezedő on-line tutorial-lal is felszerelték a programot, így most már azt sem lehet majd a szemükre vetni, hogy a játékhoz mellékelt kézikönyv nem jó semmire. Mindent összevetve, ha a második rész tényleg olyan jó lesz, mint amilyennek az elsőt kikiáltották, akkor szerintem mindenki boldogan hajlandó lesz megfeledkezni a két évvel ezelőtti botlásról.

- Várható megjelenés: 1996 nyár.

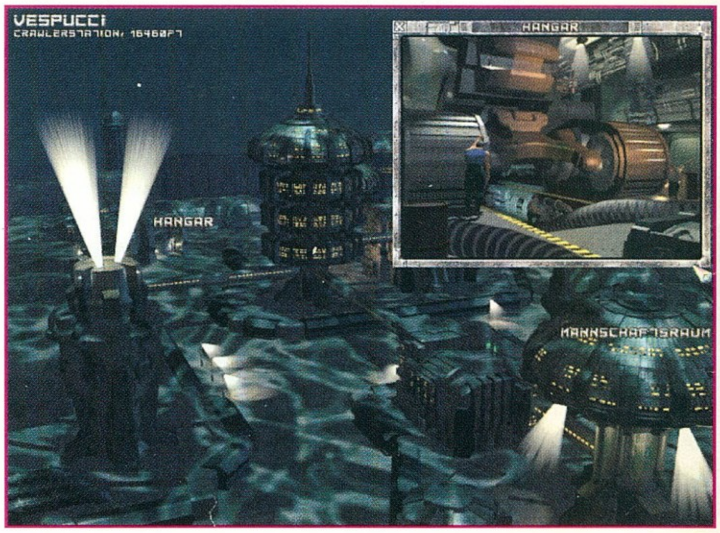
ARCHMEDIAN DYNASTY

Az Archmedian Dynasty-nak akár a „Privateer a víz alatt" alcímet is adhatták volna, hiszen a lényeget tekintve egészen pontosan erről lesz szó. A harmadik világháborút követően az emberiség megmaradt fele a rádióaktivitás káros hatásai elől a víz felszíne alá menekült, hogy ott új életet kezdhessen. Mire történetünk elkezdődik, már jópár teljesen kiépült városállam létezik a tengerfenéken, melyek - jobb esetben - kereskedelmi kapcsolatban állnak egymással. Természetesen vannak titkos bázisok és kalózok is szép számmal, így aztán nem túl biztonságosak a kereskedelmi útvonalak. Hősünk - a szó legszorosabb értelmében véve - egy szabadúszó, ki különbejáratú

tengeralattjárójával úgy keresi a pénzét, ahogy az neki a leginkább megfelel. A Blue Byte fejlesztői egy remek kerettörténetről is gondoskodtak, ráadásul sokkal nagyobb lesz a mozgásszabadságunk, mint a Privateer-ben. A szimulátorrészt volt szerencsém még az őszi ECTS-en megcsodálni, és habár akkor még mindössze a tengerfenék és néhány tengeralattjáró volt kész, a mozgás olyan „smooth" volt SVGA-ban egy DX2 66-on, hogy csak tátottam a számat, és nem akartam elhinni, hogy a program nem egy 120-as

Pentiummal futott. Ez azért kezdetnek mindenképpen bíztató...

- Megjelenés: 1996 tavasz.



SETTLERS 2

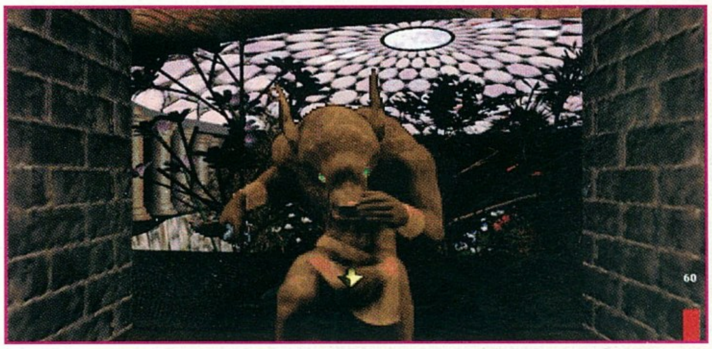
A vérbeli stratégák számára a Settlers igazi csemegének számított és szinte biztos, hogy így lesz ez a közelgő második résszel is. A lényeg szerencsére nem változott, mindössze kibővítették az egészet néhány újdonsággal. 4 eltérő építészeti stílussal rendelkező világban kell megállnunk a helyünket (rómaiak, vikingek, ázsiaiak, egyiptomiak), melyek együttesen több mint 30 különböző telepest tartalmaznak. Az egyes szinteken apró küldetéseket kell teljesítenünk, de természetesen lesz egy 10 fejezetből álló fő storyline is (fejezetenként rengeteg küldetéssel...). A terepet egészen addig nem láthatjuk majd, míg ki nem küldünk felderítőket (a'la Dune), hajókat építhetünk, hogy távoli szigeteket is leigázhassunk, ráadásul vadászhatunk nyúlra és szarvasra, hogy élelmiszerkészleteinket feltöltsük. Az utak szélesebbek lesznek (így remélhetőleg a munkásaink nem fognak egymásban elakadni...), ráadásul a teherhordásra öszvéreket is alkalmazhatunk. A játékban 6 féle harci egységet, valamint jópár kiegészítő eszközt (pl.: katapult) vethetünk be vetélytársaink ellen. Rengeteg új talajtípus is bekerült a programba, így találkozhatunk sivataggal, barlangokkal, jeges és láva borította területekkel. A grafika természetesen rajzolt SVGA, megfelelő szemmel vagy monitorral rendelkező egyének próbálkozhatnak 1024*768-as felbontásban is. Külön érdekesség, hogy a program speciális ablakrendszere miatt nyomonkövethetjük az általunk kiválasztott telepes mozgását még akkor is, ha időközben a térkép egy egészen más részén tevékenykedünk. A multiplayer opció szinte már alapvetőnek számít, akárcsak a digitalizált zene és beszéd.

• Megjelenés: 1996 április.

WIZARDRY GOLD

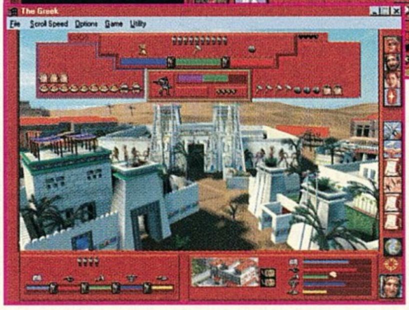
Nem, a Wizardry Gold nem azonos a Wizardry 8-cal, mindössze a méltán népszerűvé vált 7. rész egy újrafeldolgozott változatáról van szó. Az újrafeldolgozás jelen esetben elsősorban a grafikára és néhány plusz animációra vonatkozik, hiszen a lemezes verzió óta eltelt 3-4 év alatt bizony sokat fejlődött a világ. Igaz, a Wizardry 7 még mindig ékes példája a mindenki által bőszen hangoztatott igazságnak, miszerint „nem a Pentium teszi a jó játékot", de egy kis grafikai frissítés azért ennek a klasszikusnak sem fog megártani (tudom, tudom Mocsy, a Wizardry 7 VGA-ban is gyönyörű volt...). Ha csak ennyi változásról lenne szó, még akár örülhetnénk is, a pénz azonban nagy úr, így örömmel jelenthetem, hogy a Wizardry Gold is beáll a Win95-ös csodák közé. Az egészhez hozzájön még egy on-line hint szolgáltatás, úgyhogy mindenki jóelőre elolvashatja az összes fejtörő megoldását. Éljen!

• Várható megjelenés: '96 április.



THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Ha valaki úgy érezné, hogy nem volt még elég stratégiai játék az e havi news-ban, annak itt van ráadásnak a Sierra „The Rise and Rule of Ancient Empires" című alkotása. A Civilization - szerű alapokra helyezett programban 6 ókori birodalom (pl.: rómaiak, egyiptomiak, kínaiak stb.) tündöklését és bukását élhetjük végig, persze hogy mindez meddig fog tartani, az egyedül diplomáciai és hadvezéri képességeinken múlik. Amitől igazán érdekessé válik az egész, az az eltérő korok építészeti stílusa, melyre elméletileg nagyon akurátusan ügyeltek a fejlesztők. A program csak Windows-os és Win95-ös formában kerül forgalomba, multiplayer (max. 4 játékos) opció azonban egyedül a Win95-ös verzió alatt lesz választható.

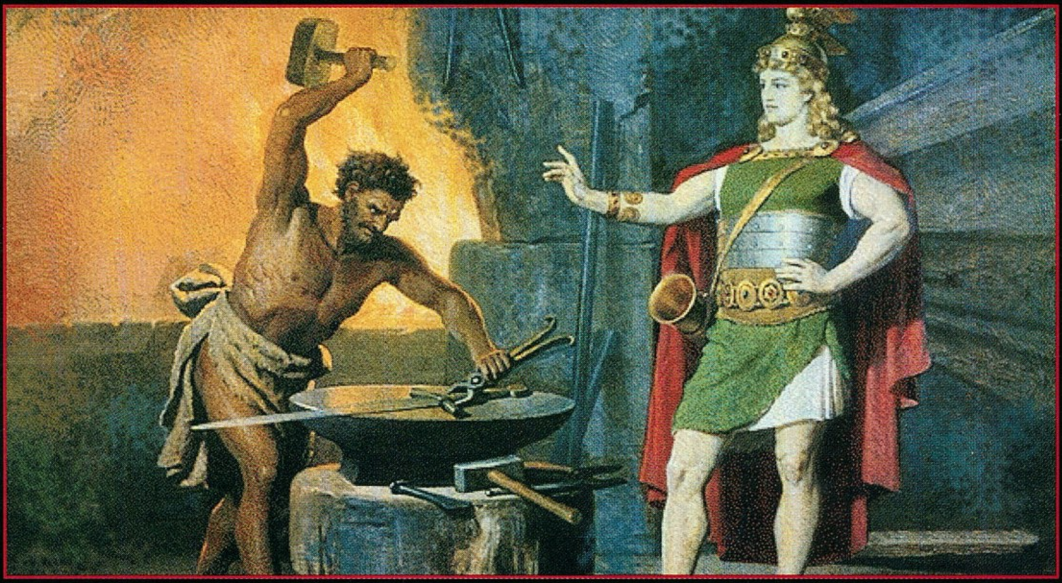


• Megjelenés: 1996 április.

Del

Gabriel Knight 2

The Beast Within



SIERRA

486-33, 8MB RAM, DOS, Windows3.1, Win '95, SVGA, 20 MB HD Ismertebb hangkártyák

Aki szereti Jane Jensen Sierrá-nál „elkövetett" alkotásait (Colonel's Bequest vagy Dagger of Amon Ra), az biztosan hosszú idő óta nagy izgalommal várta a Gabriel Knight második részét. Az első epizód 1994-ben teljes joggal az év kalandjátéka lett, így elméletileg a folytatástól is hasonlót lehetett remélni. A nagy kérdés csak az volt, hogy vajon két sikertelen kísérlet után (Last Dynasty, Phantasmagoria) a Sierra tud e valami újat mutatni, vagy ez a program is áldozatul esik az „egy kis movie és semmi más" szindrómának...

Egy január végi napon aztán megérkezett a játék, és miután először hallottam meg a jól ismert Gabriel Knight melódia enyhén átdolgozott változatának első taktusait, egyből éreztem, hogy itt valami egészen másról lesz szó, mint a Phantasmagoria esetében. Az első pozitív benyomásokat szerencsére újabbak követték, úgyhogy kezdeti lelkesedésem egyre csak fokozódott. A legszembetűnőbb apróság a képernyő jobb felső sarkában elhelyezett, régebbi Sierra programokból már jól ismert pontszámláló volt. Alapból „0 of 679"-et mutatott, és legnagyobb boldogságomra miután magamhoz vettem 3 tárgyat, még mindig csak „3 of 679"-nél tartott! Minden olyan tehát mint az első részben, leszámítva persze a grafikai megvalósítást. A játékban minden SVGA, és persze mondanom sem kell, hogy elképesztően gyönyörű. Az összes kép iszonyú jó minőségben digitalizált, így az esetek 99 százalékában még a notórius „digi-elleneseknek" is tetszett a dolog. A zene és a hanghatások terén ugyanígy csak pozitívumokat tudok említeni, hiszen az előbbi egyszerűen fenomenális (még egy operát is komponáltak a játékhoz...), a beszéd és az egyéb effektek pedig kristálytiszták (különösen, mikor Von Zell „ropizik" a gödörben... lásd később). Igaz, a program nem támogatja a General Midi-t, de ez az apró kellemetlenség bőven felejthető, olyan jól szól minden egy mezei digikártyával!

Szerencsénkre ezúttal a színészeket is sikerült igen jól kiválasztani, különösen a Gabriel-t megszemélyesítő Dean Erickson alakítása fantasztikus. A stílusa, a dumái és egyáltalán a megjelenése mind-mind abszolút „Gabriel Knight-os" (és milyen baromi jó a kabátja...). Senki sem játsza túl a szerepét (talán csak Grace a kezdet kezdetén), úgyhogy az összhatás és a hangulat egyszerűen tökéletes. A történet remekül kitalált, pont megfelelő arányban keverednek benne a tények és a fikció. A GK2 készítői (híven az első részhez) mindvégig pontosan azt tartották szem előtt, hogy nagyon nehéz legyen megmondani, honnan is kezdődik pontosan a mese, és meddig tart a valóság. Az igazat megvallva, a szélsőségektől eltekintve ezt nem is nagyon lehet megmondani, és pontosan ezért van az, hogy a legtöbben még jó pár nappal a végigjátszást követően is azon fognak filozofálni, vajon mennyi is volt ebből a sztoriból az igazság! Sorell szavaival élve „az ember tudatalattiját piszkálja ez a történet", és azaz érzésem, egy kalandjátéknak sem lenne szüksége ennél jobb ajánlólevélre...!

Mindent összevetve a „The Beast Within" a legteljesebb mértékben méltó a „Sins of the Fathers-hez" (bárcsak minden folytatás ilyen jó lenne...!). Ez az első olyan FMV-t (Full Motion Video) használó kalandjáték, mely maximálisan megérdemel minden elismerést! Nincs benne az „Interactive Movie"-k egyetlen gyermekbetegsége sem, más szóval ez a program olyan, mint bármelyik másik valamirevaló kalandjáték, csak éppen elképesztő – jelen esetben abszolút nem túlzás ez a kifejezés – minőségben (ráadásul még attól sem kell tartanunk, hogy pár óra alatt sikerül végigjátszani ...). A Sierra valami olyasmit alkotott, mely mindenképpen mérföldkőnek számít a kalandjátékok történelmében, és habár ez előbbi kijelentést sokan és sok programról leírták már előttem,

én mégis helyénvalónak éreztem ezt a játékot is „felvésni" a dicsőségistára! Tiszta szívemből mondom, vétek lenne bárkinek is kihagynia!

No ennyit a bevezetőről, és most lássuk, hogy miből is élünk. Mindenekelőtt le kell szögeznem, hogy a GK2 nem lesz sétagalopp. A legnagyobb – és egyben talán az egyetlen – igazi negatívum, hogy a program semmit nem hajlandó kiírni a képernyőre. Ennek megfelelően igen komoly (pontosabban kb. felsőfokú) angol nyelvtudásra lesz szükségünk a párbeszédek megértésére, figyelembevéve Gabriel dél-texas-i, valamint az egyéb szereplők német kiejtését. Nekem még szerencsém volt, hiszen Kilivel (ő a párom) játszottam, és habár ő angoltanár, helyenként még így is igencsak fülelnünk kellett, hogy legalább ketten ki tudjuk bogarászni Gabriel néhány megjegyzését. Teljes – azaz lépésről lépésre végigjátszást – még tíz oldalba se lehetne belezsúfolni, így most inkább csak amolyan „direktívákkal", meg néhány – általunk – „húzósabbnak" ítélt probléma megoldásával fogok szolgálni. A sztori egyébként rendkívül logikusan van felépítve, így az esetek nagy részében úgysem lesz nehéz kitalálni a következő lépést.

CHAPTER 1

A történet Németországban, egészen pontosan Rittersberg-ben, a Ritter család ősi kastélyának ódon falai között kezdődik, ahol Gabriel kipihenve megpróbáltatásait (Sins of the Fathers), új regény elkészítésén fáradozik. Nyugalma azonban nem tarthat sokáig, mivel a helybéliek – az új Shattenjäger-t látva benne – hozzá fordulnak segítségért Huberék kislányának gyanús körülmények között bekövetkezett eltűnése miatt. A nyomok farkasra utalnak, a falubeliek szerint azonban a lény, mely magával ragadta a nyolc esztendős kislányt, mégsem közönséges farkas volt... Gabriel a feldúlt szülők megnyugtatására azonnal átköltözött a Huber házba, hogy másnap újult erővel láthasson neki a nyomozásnak.

Miután Gabriel megírta kötelező érvényű beszámolóját Grace számára, ténylegesen is nekifogott a helyszín felmérésének. A támadó valóban farkas lehetett, legalábbis erre utaltak a vörösesbarna

szőrszálak és a hatalmas lábnyom, melyet Gabriel a kertben talált. A környéken garázdálkodó farkas tényét látszott alátámasztani az az újsághír is, mely két, a müncheni állatkertből elszabadult farkasról tudósít. Gabrielnek sajnos nem erőssége a német, így az állatkert címén, és az esetre beosztott bűnügyi felügyelő nevén kívül nem sokat sikerült kibogarásznia a cikkből. Kezdetnek persze ez is elég, és habár a felügyelővel nem sikerült beszélnie, az állatkertben mégis fontos nyomra bukkant. Az etetőfiú elmondása szerint ugyanis a farkasok eltűnése aligha lehetett véletlen, ráadásul a kiszabadult pár jóval szelídebb volt annál, mintsemhogy egyszerűen a nyakukba lehessen varrni a Huber lány halálát. Herr Klingmann-nak, az állatkert igazgatójának erről persze más a véleménye, szerinte ugyanis a farkasok ragadozók, és a legkevésbé sem félnek az embertől, vadon élő példányokból pedig oly kevés maradt – különösen München közelében –, hogy meglehetősen csekély az esély arra, hogy pont egy ilyen vetődött volna a Huber birtok közelébe. Következésképpen a gyilkosságért minden valószínűség szerint az egyik állatkerti farkast terheli a felelősség – legalábbis a prof szerint. Nem ártana tehát közelebbről is szemügyre venni egy ilyen Canis Lupus Lupust (már csak azért is, hogy össze lehessen hasonlítani a Huber ház kertjében talált mintákkal), de mivel Herr Klingmann nem hajlandó segíteni, Gabriel kénytelen egy apró trükkhöz folyamodni. Még szerencse, hogy előző beszélgetésük alkalmával Herr Klingmann szavait magnóra rögzítette, így ugyanis egy üres kazetta segítségével sikerült egy hamis rádióüzenetet generálnia Thomas (az etetőfiú) számára, melyben walky-talky-n keresztül utasítja őt, hogy mutassa meg Gabrielnek a farkasokat. Miután így sikerült beszerezni a szükséges mintákat, már csak egy biológust kellett találnia, ki kellő biztonsággal

analizálni tudná őket. A megoldással Herr Übergrau szolgált - a családi ügyvéd - kihez Gabrielnek amúgy is be kellett néznie ügyes-bajos dolgai végett. Szerencsére a segítőkész fiatalembernek volt egy ismerőse a müncheni egyetemen, s így miután Gabriel ellátogatott hozzá, bizonyítást nyert amit eddig is sejthettünk: az állatkerti farkasok szőre nem egyezik a kertben találtakkal! A Huber lány gyilkosa a lábnyomából ítélve sokkal hatalmasabb mint a közönséges farkasok, ráadásul egyetlen állathatározóban sem szerepel... Übergrau szolgál magyarázattal arra az okiratra is, melyet Gabriel még Herr Kilngmann kabátjából emelt el a walky-talky-s trükköt követően. Az illető papír egy vadászengedély, melyet a Bayor Királyi Vadászklub tagja számára állítottak ki. Nocsak. Egy állatkert-igazgató aki vadászik...?

A Dienerstraße 54. szám alatti klub – mint hamarosan kiderült – szigorúan zártkörű. Tagjai a német társadalom legmagasabb rétegéből kerültek ki, így Gabriellel is csak családfájának prezentálása után álltak szóba. A következő akadályt a belépés útjában a pártoló tag megszerzése jelentette, itt azonban a sors Gabriel segítségére sietett a klub vezetője, Von Glower személyében, ki előzékenyen beinvitálta a társaságba. A hat főt számláló klub minden tagja igen érdekes személyiség volt. Von Zell a bankszakmában jeleskedett, Preiss sztárügyvédként tengette napjait, Von Aigner sikeres politikusként került igen magas állami pozícióba, Hennemann remekül jövedelmező hentesüzemét irányította, régi ismerősünk – Herr Klingmann – pedig mint tudjuk, állatkert-igazgató

volt. Mindenesetre Gabriel fogadtatása egy-két kivételtől eltekintve egészen kellemesnek volt mondható. Legalábbis a kezdet kezdetén...

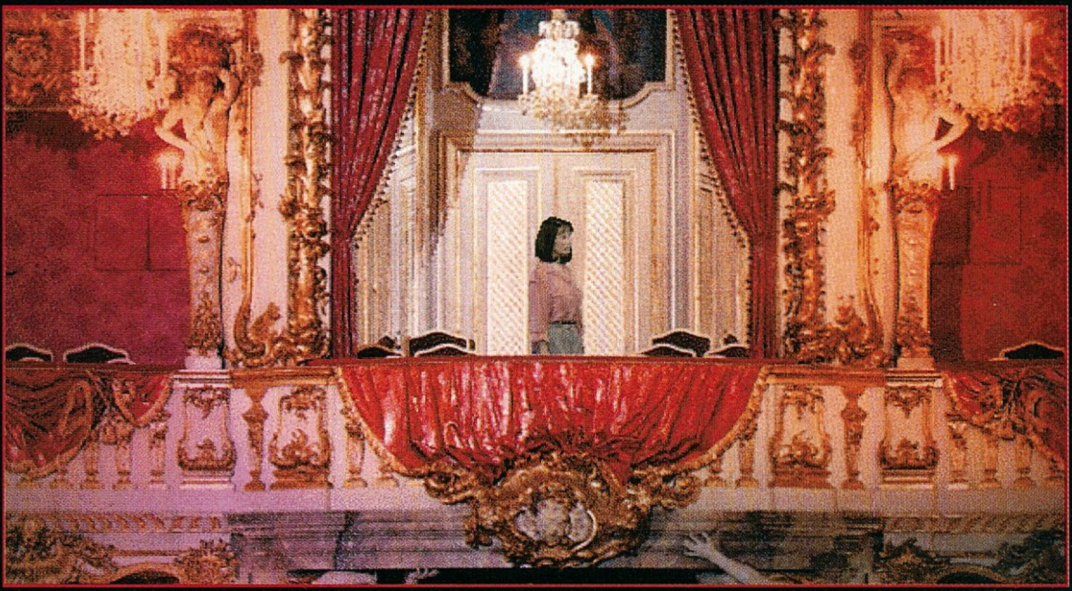
CHAPTER 2

New Orleans-ban Grace a vártnál némileg hevesebben fogadta Gabriel levelét, melyben hősünk közölte vele, hogy új nyomozásba kezdett (arról persze bölcsen hallgatott, hogy pontosan miről is van szó) és jelenleg nincs szüksége szolgálataira, mondván Gerda (a Ritter kastély házvezetőnője) bármit el tud intézni amire szüksége lehet. Ki tudja, hogy Grace-ben a sértett büszkeség, vagy esetleg a féltékenység szikrája lobbant fel, mindenesetre azonnal repülőgépre szállt, és Rittersberg-be utazott. Legnagyobb sajnálatára azonban Gabriel nem a kastélyban lakott, így igazából senkitől sem kaphatott kielégítő válaszokat kérdéseire. Gerda is csak annyit volt hajlandó elárulni, hogy Gabriel a Werner Huber-től hallottak alapján kezdett nyomozásba. Persze elsőre az idősebb Huber – a falusi kocsmáros – sem mutatkozott közlékenyebbnek, végül azonban mégis kibökte, hogy egy (esetleg több...?) werewolf felbukkanása okozta a

bonyodalmakat. Grace döbbenetét látva azt is hozzátette, hogy nem ez az első ilyen eset Rittersberg-ben. Valamikor az 1700-as évek derekán ugyanis az akkori Shattenjäger elkapott egy férfit, aki a legteljesebb mértékben vérfarkas volt. Grace azonnal utána akart nézni az eseményeknek a Shattenjäger könyvtárban, Gerda azonban kerek-perec visszautasított minden erre irányuló törekvést. Arra persze nem gondolt, hogy Grace-t keményebb fából faragták annál, mintsem hogy egy ilyen apróság útját állja, így aztán rövid keresgélés után meg is találta a megoldást, azaz a Gerda szobájába vezető titkosajtó kapcsolóját a kandallón. A házvezetőnő lakosztályában elrejtett kulcs birtokában már nem okozott nehézséget bejutni a „szentélybe", és így Grace egyből nekiláthatott a talált anyag feldolgozásának. A különböző iromáyokban többször is felmerül egy titokzatos „Black Wolf"-nak titulált alak, de pontos megnevezés sehol sem szerepel. A feljegyzések közül előkerül egy levél is, melyet Christian Ritter még 1864-ben, egy nappal halála előtt II. Ludwig-hoz, a bajorok királyához címzett. A levél feladására soha nem került sor, pedig a tartalma alapján valószínűleg komoly érdeklődésre tarthatott volna számot a király részéről. Grace-nek hosszú keresgélés után sikerül fellelnie a Werner Huber által említett werewolf ügy pontos dátumát is, így ennek birtokában már akár a peranyagnak is utána lehetett nézni a városházán.

Szerencsére a polgármester rendkívül segítőkészen állt a dolgokhoz, így Grace-nek hamarosan a néhai elítélt utolsó gyónásához is sikerült hozzájutnia. A történet szerint a „szerencsétlen" embert/farkast egy magyar(!) cigányasszony átkozta meg miután a gonosz földesúr közelebbről is megismerkedett leányával annak beleegyezése nélkül... Az átok hamarosan hatni kezdett, és innen már nem volt visszaút. Ez mind nagyon szép, de vajon hol jön a képbe II. Ludwig? Még szerencse, hogy Grace-nek volt egy ismerőse a Yale-en, aki megígérte, hogy visszahívja mihelyst sikerült egy Ludwig szakértőt találnia a lánynak. Grace mindenesetre elégedett a fejleményekkel, így miután elkészítette „jelentését" Gabriel-nek, akár nyugovóra is térhetett volna. A kastély esti nyugalmát azonban egy amerikai házaspár zavarta meg (Smiths-ék), kik felületes szemlélő számára egyszerű turistáknak tűnhettek volna, valójában azonban ők is egyfajta

„démonűzők", de legalábbis „médiumok" voltak. Ennek megfelelően a házaspár hölgy tagja egy pillantra transzba is esett, amiben még nem is lenne semmi különös, az viszont már mindenképpen figyelemreméltó apróság, hogy amit Grace és Gabriel mellett látott, az nem volt más, mint egy hatalmas fekete farkas...



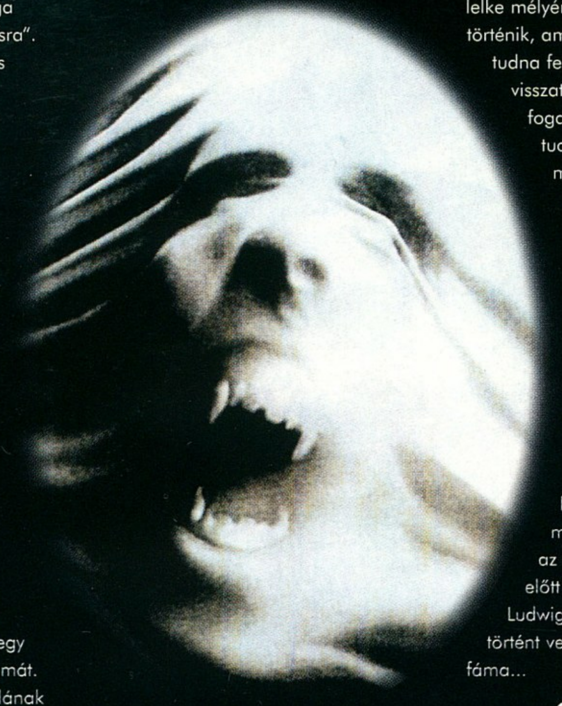
CHAPTER 3

Gabriel másnap reggel újabb gyilkosságról értesült az újságból. A helyszín a Dienerstraße volt, ráadásul nem messze a vadászklubnak otthont adó 54-es számtól. A médiák egyértelműen az állatkerti farkasokat tették felelőssé az újabb gyilkosságért, mely – mint időközben kiderült – immáron a hatodik. Leber felügyelő is a helyszínen tartózkodott, de Gabriel-nek ezúttal sem sikerült a közelébe férkőznie. Nem maradt más hátra, mint jó hangosan kiteregetni a szennyest a TV jelenlévő képviselőinek, és ez a taktika be is vált – Leber ráállt a meghallgatásra. Nem sokkal később irodájában végre sor kerülhetett egy barátinak nem igazán nevezhető megbeszélésre, melynek során kiderült, hogy a rendőrségnek fogalma sincs semmiről. Az utolsó áldozat egy egyszerű bőrkereskedő, Grossberg volt. Ez így egyelőre még nem állt össze, de mindenesetre Gabriel-nek sikerült feljegyezni az elhunyt telefonszámát noteszébe. Otthon aztán újabb meglepetés következett, Von Aigner ugyanis szerepelt a Grossberg temetésre meghívottak listáján! A másik hasznos információ, hogy Grossberg borzasztóan el volt adósodva, de hogy kinek és mennyivel, azt csak a rendőrségen tárolt főkönyvből lehet megtudni. Időközben Übergrau-hoz befutott Grace csomagja is, és habár Gabriel némileg kétkedve fogadta a leírtakat, magában azért mélyen elraktározta a „Black Wolf" elnevezést. Hirtelen elhatározástól vezérelve ellátogatott Von Glower lakására, hogy kicsit többet tudjon meg erről az ízig-vérig úriemberről. A báró örömmel mesélt neki a klub egyedi filozófiájáról, melynek lényege egy amolyan „vissza a természethez" szemlélet. Nem sokkal ezután Gabriel beugrott a napközben kihalt vadászklubba, hiszen tegnap még nem volt rá lehetősége, hogy igazán szétnézzen. Az egyik hátsó szoba ajtajának kulcsát sikerült egy okos trükkel megszereznie a lakájtól (egy kuvikos órával elcsalogatta posztjáról...), és így bejuthatott a klub trófeamúzeumába. A nézelődés sajnos nem tarthatott sokáig, mivel Von Zell meglehetősen agresszívan utasította ki a helyiségből, és mivel szép lassan a többiek is megérkeztek, Gabrielnek le kellett mondania felfedező útjának folytatásáról. Hamarosan minden klubtag megtalálta beszélgetőpartnerét, így például Von Zell Prof. Klingmann-nal folytatott elmélyült eszmecserét. Érdekes páros! Gabriel csak egyféleképpen ismerhette meg beszélgetésük témáját, így elrejtette felvételre állított riportermagnóját a kandalló előtt álló kisasztal egyik magazinjában. Az este hátralévő részében Von Zell másik beszélgetőpartnere Von Aigner volt, ki meglehetősen morcosan viselkedett, mióta Gabriel burkoltan megemlítette neki Grossberg halálát. Gabriel az utóbbi időben határozottan negatív hatással volt a klub néhány tagjának lelkivilágára, de szerencsére ez a tény nem akadályozta meg Von Glower-t abban, hogy elhívja Gabriel-t a másnap kezdődő szokásos közös vadászatukra. Nem lehet azt mondani, hogy mindenki lelkesedett ezért az ötletért...

CHAPTER 4

Grace álmában farkasok elől menekült egy havas erdőben, de mikor éppen utolérték volna, egy furcsa szán és annak utasa megmentette életét. Ez az álom biztosan jelentett valamit, így másnap Grace első dolga volt lesétálni a fogadóba és elbeszélgetni róla a Smith házaspárral. Az asszonyság még kártyát is vetett Grace-nek, de igazából csak annyit tudott kisütni, hogy Gabriel hamarosan nagyon nagy bajba fog kerülni. Grace persze nem sokat tehetett „párja" megmentéséért, hiszen még mindig fogalma sem volt annak tartózkodási helyéről. A levélben amit tőle kapott, Gabriel mindenesetre elég egyértelmű feladatot bízott Grace-re - minél többet megtudni II. Ludwig-ról. Ez lényegében a Ludwig múzeumok végiglátogatását jelentette, s miután megkapta Gerdá-tól Gabriel kocsijának kulcsait, el is indult Neuschwanstein felé. A kastély falait szinte mindenütt Wagner operák jeleneteinek reprodukciói borították, ami úgymond Ludwig és Wagner közeli barátságának volt köszönhető. A legérdekesebb szoba a bálterem volt, rengeteg, egyetlen ismert Wagner operához sem kapcsolható festménnyel, melyeken többnyire a központi szereplő egy farkas volt.

Grace ugyancsak felkereste a másik Ludwig múzeumot Herrenchrimsee-ben, ahol Ludwig viselt dolgairól sikerült újabb dolgokat megtudnia. Kiderült, hogy a király életének utolsó éveiben egy szerencsétlen vadászbaleset – egy farkas harapása – után meglehetősen furcsán kezdett el viselkedni. Egyre agresszívabbá vált, kevés embert bírt meg maga körül és rászokott az „éjszakázásra". Egyedül Wagner és egy bizonyos „Louis" élvezte töretlenül a bizalmát. Az információk rendkívül hiányosak ezekből az időkből, egyedül Ludwig saját naplója szolgálhatna újdonságokkal, ehhez viszont sajnos nem lehet hozzáférni. A következő állomás a Wagner múzeum volt, ahol a Zeneakadémia hallgató Georg említést tett egy bizonyos „elveszett" Wagner operáról. Grace a kiállítás keretén belül megszemlélte Wagner speciális kristályokkal felszerelt színházának terveit is. Rittersberg-be visszatérve Prof. Barcaley-től Grace-nek sikerült megszereznie Joseph Dallmier, egy profi Ludwig-szakértő telefonszámát. Dallmier stílusosan Ludwig halálának helyszínén találkozott Grace-szel, s elmesélte a király utolsó éveinek történetét. Ludwig-ot 1886-ban orvosi határozat alapján beszámíthatatlannak minősítették, és egy zárt intézetbe szállították. Útközben azonban megálltak ennél a tónál, és a király kezelőorvosával sétára indult. Egyikőjük sem tért vissza élve... Ludwig naplója is szóba került, s habár a férfi még sohasem látta, abban mindenképpen egyetértett Grace-szel, hogy valószínűleg igen érdekes, pontosabban elgondolkodtató dolgok lehetnek benne. Kiderült, hogy az egyetlen angol fordítást egy bizonyos Chappill készítette el, a



megtekintéséhez azonban Grace-nek állami engedélyre lenne szüksége. Ebben egyedül Übergrau segíthetett, így Grace Gabriel-nek írt szokásos levelében ezt is megemlítette. Próba szerencse alapon azért felhívta Chappill-t, a fia azonban gondolkodás nélkül visszautasította a lány kérését. „Szegény Ludwig, vajon mi lehet abban a naplóban, hogy még ennyivel halálod után is így rejtegetik" – gondolta Grace és egy liliomot helyezett emlékül a bajorok utolsó királyának hullámsírjára. Hirtelen mintha újra álmodott volna...a távolból Ludwig nézett rá szomorú tekintettel, és habár Grace megpróbálta elhesegetni a jelenést, lelke mélyén érezte, hogy olyasmi történik, amit ép ésszel amúgy sem tudna felfogni... A faluba visszatérve furcsa meglepetés fogadta: Chappill fia – ki tudja miért – meggondolta magát, és elküldte neki a napló fordítását. A szövegben említés történik az elveszettnek hitt operáról is, mely meglehetősen furcsa hatást váltott ki Ludwig-ból. Wagner feleségének naplóját összevetve Ludwig naplójával (Georg a Ludwig napló hatására hajlandó volt ezt is megmutatni) kiderült, hogy az operát Wagner halála előtt egy nappal átküldte Ludwig-hoz. De hogy ott mi történt vele, arról nem szól a fáma...

CHAPTER 5

Másnap reggel Gabriel első dolga a klubban hagyott magnó begyűjtése volt. A fordítást kénytelen volt Übergrau-ra bízni, hiszen német nyelvismerete még mindig nem érte el azt a szintet, hogy egymaga képes legyen megbirkózni egy ilyen szöveggel. A tegnap esti beszélgetést egyébként valóban érdemes volt rögzíteni, hiszen Herr Klingmann kimondta, hogy az állatkerti farkasokat nem terheli felelősség a gyilkosságokért, valamint az is elhangzott, hogy Von Aigner ismerte Grossberg-et. Ez az információ a rendőrségen is elegendőnek bizonyult Leber felügyelőnek, hogy pár perc hozzáférést engedélyezzen Grossberg számlakönyvéhez, és így rögtön kiderülhetett, hogy kinek is tartozott oly sok pénzzel a szerencsétlenül járt bőrös. Az illető neve Dorn, és csak azután volt hajlandó szóba állni Gabriel-lel, miután ő kifizette neki Grossberg 14 ezer márkás tartozását (szerencsére a Ritter számlán bőven akadt pénz...). Dorn egyébként egyfajta „állatkereskedő" volt, ki egzotikus állatok beszerzésére specializálta magát. Grossberg-nek is többnyire élő vadállatokat adott el, bár arról fogalma sem volt, hogy a férfi aztán mit kezdett velük. Persze néha fordítva is működött a dolog, így például legutoljára Grossberg két farkast hozott neki, amiktől bizony igen nehéz volt megszabadulnia... Előkerült tehát a két szegény állatkerti farkas, bár a ketrecükben mostanra már csak egy jobb sorsra érdemes tigris lakott. A két farkas „dögcéduláját" mindenesetre sikerült némi kolbász bevetésével megszerezni, és így Gabriel egy újabb remekül felhasználható bizonyíték birtokába jutott. A klubban időközben már csak rá vártak, úgyhogy érkezésével kezdetét is vette a nagy „vadászkaland"...

Az erdő közepén lévő faházban mindenki külön szobát kapott és lepihent erőt gyűjteni a másnapi vadászathoz. Von Zell szobájában Gabriel érdekes levélre bukkant, melyben Grossberg zsarolni próbálta Von Zell-t, mondván egyedül ők ketten tudják, hogy az állatkerti farkasok nem lehetnek felelősek a gyilkosságokért. Ez a levél mindenképpen megmagyarázta, hogy miért is kellett Grossberg-nek meghalnia. Ezután már Von Aigner is beszédesebbnek bizonyult, így kiderülhetett, hogy néha valóban beszerzett állatokat a közös vadászatokhoz, valamint, hogy ő árulta el Von Zell-nek Grossberg címét. Az állatkerti farkasok „dögcéduláinak" felvillantásával Herr Klingmann nyelve is megoldódott, a farkasokat ő szöktette meg Von Zell részére, ki azt állította, hogy tanulmányozni szeretné őket. Ezután kezdődtek el a gyilkosságok, és bizony Herr Klingmann azóta igencsak rosszul érzi magát. Von Zell

időközben eltűnt a színről, így Gabriel a megfelelő eszközökkel felszerelkezve (gyufa, lámpa, bozótvágó kés) utána indult az erdőbe. Az emberi mivoltából teljesen kivetkőzött férfit egy barlang legmélyén találta meg, amint egy – a szó legszorosabb értelmében véve – hullahegyen térdepelve egy emberi lábszárcsontot szopogatott. Von Zell ugyan ekkor még éppen ember formájú volt, ezután azonban már kétség sem férhetett hozzá, hogy valójában egy szörnyeteg. Von Glower miután megszemlélte Von Zell búvóhelyét, egyetértett Gabriel-lel abban, hogy el kell pusztítaniuk a veszélyes férfit/farkast. A hajtóvadászatra éjszaka került sor, de Gabriel véletlenül (???) elkeveredett a báró közeléből, és mire feleszmélt, már teljesen egyedül bolyongott az erdőben. A végzetes találkozásra a farkas formájú Von Zell-lel a szakadék szélén került sor, ahol ugyan Gabriel-nek sikerült a bárótól kapott puskával végeznie vele (ki tudja miért, a báró nem volt hajlandó lőni...), de csak azután, hogy Von Zell alaposan beleharapott a lábába. Ez pedig sajnos csak egyet jelenthetett...

CHAPTER 6

Grace újabb álmot látott, melyben Ludwig elfogatása előtt pár perccel három különböző helyre elrejtette a kérdéses Wagner operát. Látta Ludwig halálát, és azt is, hogy ki volt a sokat emlegetett „Louis". Ezúttal már tudta mi a teendő.

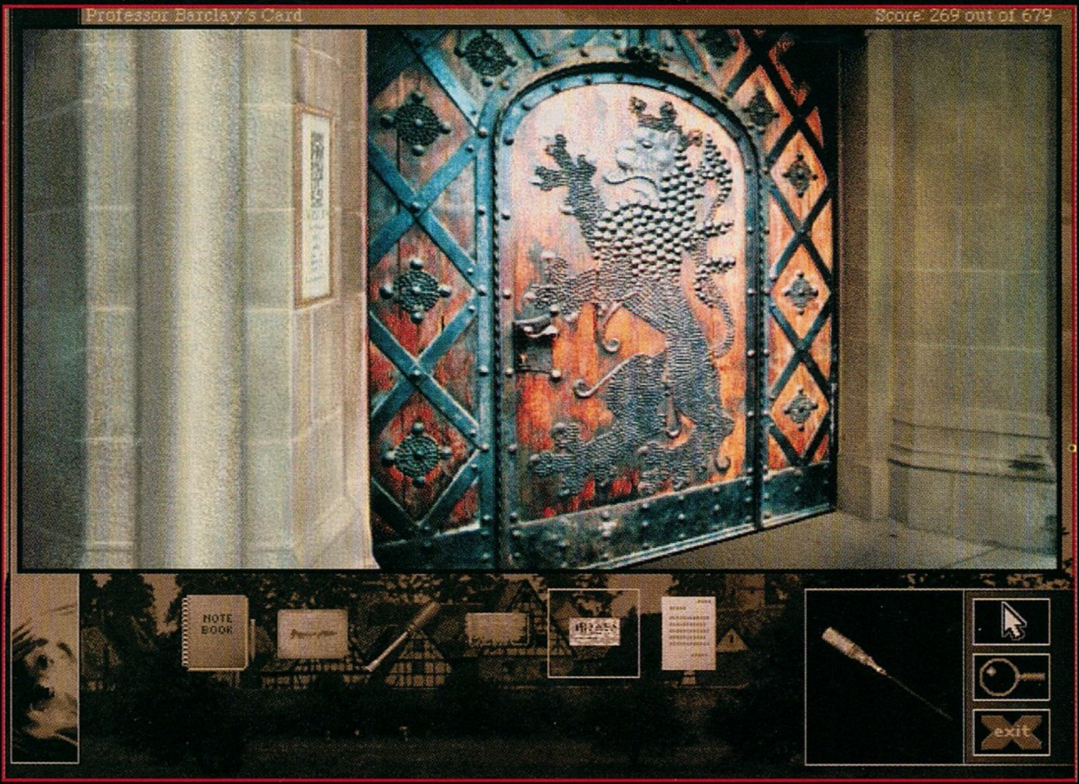
Szegény Gabriel a városháza melletti pincehelyiségben pihent, s Smith-ék szerint csak egyetlen módon lehet őt megmenteni – ha sikerül alkotóját elpusztítani. A postán Von Glower levele várta Gabriel-t, mely jó pár kérdésre kielégítő válasszal szolgál. A báró úgy érezte, hogy Gabriel lenne azaz igazi társ, azaz igazi barát, kire már oly hosszú ideje várt. A klubot is azért alapította, hogy a hasonló gondolkodású embereket összegyűjtse. Von Zell nem vált be, mivel sajnos idővel rajta is elhatalmasodott az őrület. Gabriel-lel azonban biztosan más lesz a helyzet, hiszen az ő vére más mint a többieké – elvégre ő egy Shattenjäger. A feladat tehát adott, Grace-nek végezni kell Von Glower-rel, ha meg akarja menteni Gabriel-t. Az opera két részletét sikerült apróbb trükkök bevetésével összeszednie Neuschwanstein-ból (galamb, szentelt víz), az altötting-i urna azonban már komolyabb probléma volt. Szerencsére sikerült rávennie Gerdát, hogy Gabriel néhai nagybácsijának sírjáról odaadja Grace-nek az ezüst szívet, és így az áldozat fejében a Fekete Madonna is „segített" a lánynak...

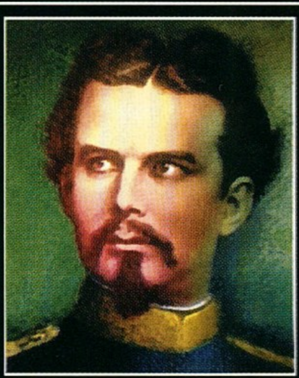
Két hónap kellett az elveszett opera ősbemutatójának megszervezéséhez, de ez az idő elégségesnek bizonyult a Wagner által tervezett kristályok felszerelésére is. Grace ugyan nem volt tisztában a pontos hatással, de abban biztos volt, hogy a harmadik felvonás végén a nagyjelenet közepén Von Glower nem fogja túl jól érezni magát. A meghívókat már régen elküldték, így a báró és Leber felügyelő egyaránt jelen lesznek az előadáson. A helyszínrajzon mindkettőjüket a díszpáholyba ültette, ahol elméletileg a kristályok hatásának a leginkább érvényesülnie kell. Gabriel-t még az előadás megkezdése előtt lekísérte egy alagsori helyiségbe, hogy amennyire lehet, megkímélje a harmadik felvonástól. Sajnos csak az utolsó pillanatban derült ki, hogy a színházat újjáépítették a második világháború után, így egyáltalán nem biztos, hogy a kristályok működni fognak...

Miután Von Glower-ék megérkeztek és elfoglalták helyüket a díszpáholyban, Grace egy kötéldarabbal és egy „PRIVAT" jelzésű táblával lezárta a páholyuk ajtaját. Egy spot-lámpát kikapcsolt állapotban ráirányított Von Glower-re, és várt. Várta, hogy elkezdődjön az előadás, és mindössze remélni merte, hogy minden úgy fog történni, ahogy elképzelte...

Del

Külön köszönet Kilinek, aki nélkül még mindig valahol a 4. Chapter végén bolyonganék...





Ludwig Friedrich Wilhelm Wittelsbach herceget 1864-ben 19 évesen koronázták a bajorok utolsó királyává. A történelem tudósai mint az "Őrült Király"-t tartják számon, habár őrültsége sokak szemében igencsak megkérdőjelezhető. Korabeli források szerint II. Ludwig-ot népe egy amolyan "romantikus hősnek" látta, és ez a szemlélet az eltelt több mint 1 évszázad alatt sem változott sokat.

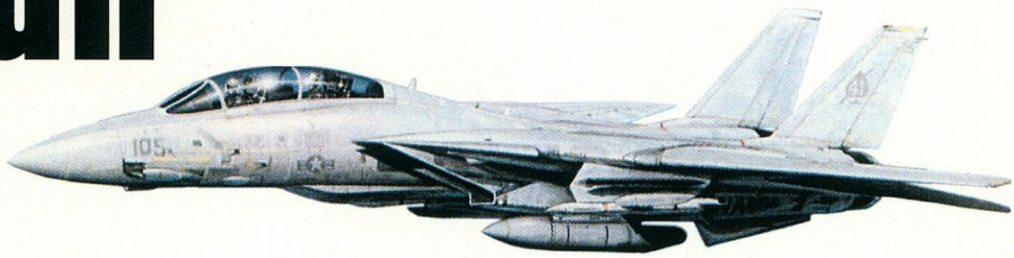
Életének utolsó éveit homály fedi, így most csak néhány, a játékhoz is kapcsolódó tényt említenék, hogy legyen min elgondolkodni egy picit. Igaz a vadászbaleset, és az is, hogy ezután kezdtek Ludwig-on eluralkodni az őrültség jelei (habár a két tény között merész dolog lenne összefüggést látni). Többnyire éjfélkor felébresztette magát, és hosszú sétákra indult a közeli erdőbe (gyakran egyedül...). 1886-ban a miniszteri tanács úgy döntött, hogy alkalmatlan az uralkodásra, és így mindenféle szakértői véleményeket lobogtatva elmegyógyintézetbe akarták záratni. Lefogatták, az említett intézetbe azonban már soha nem érkezett meg. Halálának körülményei mindmáig tisztázatlanok...

PC GURU

93%

Congratulations Sierra

Top Gun
Fire at Will



MICROPROSE
Spectrum Holobyte
486DX, 8MB RAM, DOS 5.0, Joystick, SVGA, 30 MB HD Sound Blaster & compatible

'Sic transit gloria mundi'.

A világért sem állt szándékomban szerény latin műveltségem fitogtatása, azonban mi sem igazolja jobban eme patinás, ámbár aktualitását minden korban megtartó közmondást mint a SPECTRUM HOLOBYTE legutóbbi, szokatlan mértékű minőségi visszaesést képviselő fejlesztése.

A '80-as évek hajnalán, az USAF egyik F-15-ös századánál szolgálatot teljesítő Bill Stealey őrnagy ösztönzése révén indult hódító útjára egy, a csendes-óceáni hadszíntér légi csatáit felelevenítő program. Bár a mai szemmel nézve végletekig leegyszerűsített HELLCAT ACE, napjainkra már minden bizonnyal csak a legfanatikusabb szimulátor-veteránok emlékezetében él, eszmei jelentőssége mégis jóval meghaladta sok más összehasonlíthatatlanul látványosabb utódáét. Hiszen nemcsak a MICROPROSE által hosszú éveken át képviselt irányvonalnak vált legfőbb meghatározójává, de egyben előfutára lett annak a software kategóriának, mely a kiválasztottak kis csoportja privilégiumának számító katonai repülés, - immár egyszerű halandók számára is elérhető- lehető legvalószerűbb számítógépes emulálását tűzte ki céljául.

Az első történelmi felszállást követő töretlen lendületű fejlődésnek köszönhetően napjainkra immár nem jelent különösebb meghökkenést a legcsekélyebb légnyomás különbségre is érzékeny, komplex repülési modellek vagy a VR technológia alkalmazása sem. Bár az monitor képernyőjén tova suhanó fotó-realisztikus táj láttán egyre inkább felvetődhet a kérdés: Vajon hol lészen a határ ?

Igaz az ilyen színvonalú kivitelezés felettébb hosszadalmas és kizárólag a legkiemelkedőbb fejlesztőktől várható el. De sebaj, a földhöz kötött halandók csuda türelmesek. És sajnos hiszékenyek is. Meg sem fordul a fejükben, hogy a jól csengő cég név, a tudatosan kiszivárogtatott csábító részletek és nem utolsósorban a gondosan kiválasztott cím valójában mind-mind egy sikeres átverés kellékei. Szíves örömest szabadulnak meg a már hónapokkal ezelőtt elkülönített, pont ezen célra szánt ezreseiktől és minő kegyesség, elégedettségük eltart az első felszállás pillanatáig.

FIGHTERTOWN, USA

Az első benyomások még nem sejtetik a közelgő csapást, hiszen a Dangerzone remixjének dinamikus hangzásaival kísért, -légibalettekkel és alkonyati leszállásokkal fűszerezett- rövid bevezetőt megtekintvén, az ember ösztönösen nyúl aktuális joystick különlegessége után.

Még magabiztosan, a kissé forrófejű, ám kiváló pilóta hírében álló 'Maverick' becenevű srác szerepében lépjük át a NAVY elitképző fellegvára hírében álló Miramar-i légibázis kapuját, hogy a TOP GUN-ként ismertté vált intézmény

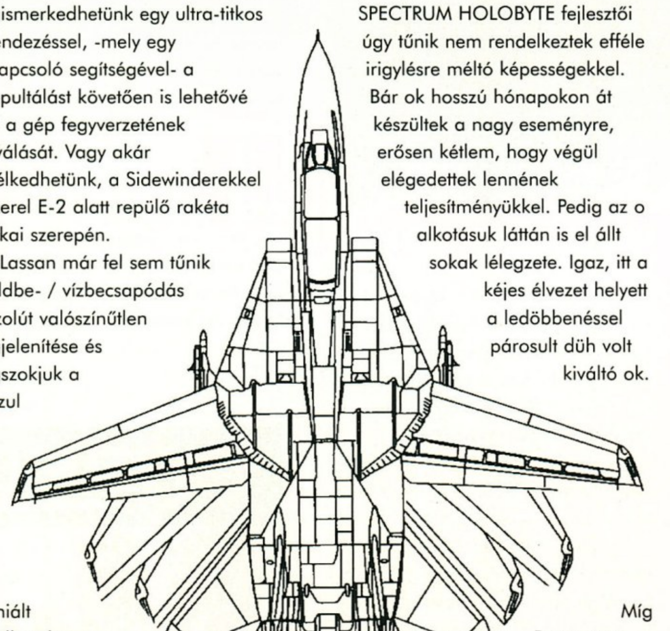
A FLEET DEFENDER átképző programja keretében az Oceana-i támaszponton tett látogatásunk során már megtapasztalhattuk az egyenlőtlen légiharc semmihez sem fogható izgalmát, azonban itt tényleg fel kell kötni a gatyát, ha el akarjuk happolni a TOP GUN plakettet a sok ego-túltengésben szenvedő pilóta és pilótanő! orra elől. Feszülten várjuk

az eligazítás végét és a vadászatra indulók izgalmával rohanunk a kifutón álló F-14-esünk irányába. Bár ne tennék!

A látvány sokkoló. Első reakciónk a felbontás beállítás ellenőrzése, de az még mindig a 640x480 -as értéket mutatja. Ekkor tüzetesebb vizsgálódás következik melynek eredménye lesújtó. A műszerfal ill. a különféle gépek valóban SVGA-ban pompáznak, viszont a környezet oly módon értelmezi át a 'dupló-felbontás' fogalmát, hogy mellette a STRIKE COMMANDER hasonló texture map-os felületei szinte szemet szúró élességgel jelennek meg a képernyőn.

Szempillantás alatt illan el a lelkesedés. A beállításokkal vívott utolsó reménytéli harc kudarcát követően, pedig úrrá lesz rajtunk a közöny. Bár engedelmeskedünk a kiképző tiszt utasításainak és figyelemmel kísérjük a más körülmények között fantasztikus hangulatot keltő, ízes, pilóta szlengtől áradó rádió forgalmat, immár csak a hiányosságokat látjuk. Sajnos nem lesz módunk unatkozni.

A virtuális pilótafülke műszerfala OK, azonban az oldalpanelek részleteinek kidolgozására már nem terjedt ki a tervezők figyelme. Para jelenségekben is lehet részünk, hiszen bizonyos külső nézeteknél csak úgy lebegnek a kifutón álló vadászgépek. Megismerkedhetünk egy ultra-titkos berendezéssel, -mely egy távkapcsoló segítségével- a katapultálást követően is lehetővé teszi a gép fegyverzetének aktiválását. Vagy akár elmélkedhetünk, a Sidewinderekkel felszerel E-2 alatt repülő rakéta taktikai szerepén.



Lassan már fel sem tűnik a földbe- / vízbecsapódás abszolút valószínűtlen megjelenítése és megszokjuk a rosszul definiált leszállópálya látványát. Egy azonban bizonyos. A két Cessna-t lelövő kubai pilóta lenyomásán kívül nem érzünk indíttatást a Líbia és Észak Korea elleni bevetésekre. Igaz, miért is tennénk. Még az Amandát megszemélyesítő Julie Carmen is fényévekre esik Kelly McGillis -tol.

CSÚCS FEGYVER, ALACSONY SZÍNVONAL:

„TAKE MY BREATH AWAY !" búgja csábosan Terri Nunn a TOP GUN film talán legsikeresebb betétdalában, de míg ez Tom 'MAVERICK' Cruise-nak különösebb erőfeszítés nélkül, szinte pillanatok alatt sikerült is, addig sajnos a SPECTRUM HOLOBYTE fejlesztői úgy tűnik nem rendelkeztek efféle irigylésre méltó képességekkel. Bár ok hosszú hónapokon át készültek a nagy eseményre, erősen kétlem, hogy végül elégedettek lennének teljesítményükkel. Pedig az o alkotásuk láttán is el állt sokak lélegzete. Igaz, itt a kéjes élvezet helyett a ledöbbenéssel párosult düh volt kiváltó ok.

Míg Paramount Pictures 1986-os produkciója, könnyed hangvétele ellenére minden kétséget kizáróan a látványos légiharc jelenetekre épülő akciófilmek új generációjának Első moziját jelentette, addig a TOP GUN: FIRE AT WILL esetében erről szó sincs. Pedig a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a filmszerűség megtartására, hiszen a név kötelez (no meg a 2 CD-t is meg kellett tölteni valamivel).

Ez igazából nem is lenne gond, hiszen lassan beletörődünk a multimédia eme negatív mellékhatásába is, azonban ezen Full Motion Video bejátszások minősége csupán alulról közelítheti meg a GABRIEL KNIGHT II vagy WC IV színvonalát. A filmből átvett jelenetek csöppet homályosra sikeredtek, a bevetések közötti jelenetekben pedig (4x ill. 6x olvasótól függetlenül) túlzottan darabos a fix háttér előtt gesztikuláló színészek mozgása. Mintha csak hiányoznának egyes képkockák. A máskülönben jó hangulatot keltő klippek élvezhetőségén sajnos nem javít a háttérben levő tárgyak színének összefolyása és a kontúrokon felvillanó zöld és vörös pixelek sokasága sem.

Ha már a látvány nem különleges, legyen az a memória igény! A zökkenőmentes működéshez, a TOP GUN nem kevesebb mint 16MB szabad XMS-t követel, ami kizárólag min. 20MB RAM esetén teljesíthető. Ha él még olyan aki ennél kevesebbel rendelkezik, annak meg kell próbálkoznia egy hasonló méretű swap-file-hoz szükséges hely felszabadításával. A digi szövegelések esetén fellépő akadozás pedig valamelyest ellensúlyozható a max.install kiválasztásával. Azonban ennek az ára 138MB szabad HD kapacitás. Sajnos még 24MB esetén sem megoldott az adott bevetéshez kapcsolódó dumák memóriában való tárolása, viszont legalább ekkor elkerülhetővé válik a 16 MB swap file használata.

Évekkel ezelőtt, sok szimulátor őrült számára éppen a Falcon III jelentette az legnyomósabb indokot, az Amigáról PC-re történő váltás kérdésében. A TOP GUN azonban meg sem közelíti eme többéves szimulátor komplexitását. Még ha egy légiharc orientált program létrehozása volt is a cél, nem tartom elfogadhatónak a tradicionális minőségtől való ilyen szintű eltávolodást. A legjobb F-14 szimulátor tehát továbbra is a lassan korosodó FLEET DEFENDER marad, mi pedig ismét szegényebbek lettünk egy izgalmasnak ígérkező témakör, színvonalas feldolgozásával.

Eljátszottad bizalmunk, SPECTRUM HOLOBYTE.

Sorell`

PC GURU

75%

A borzalmas 3D-s környezetet és a sok kissebb hibát csak az ízes pilótadumák és a hangulatos kiképző repülések feledtethetik

Duke Nukem 3D

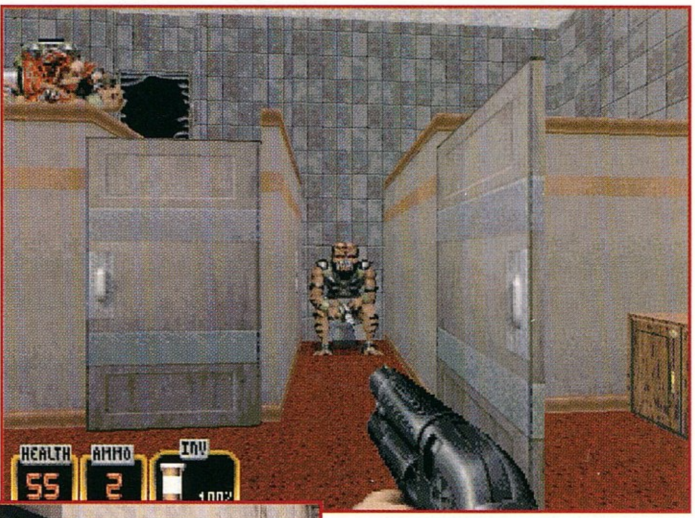
A legújabb trónkövetelő

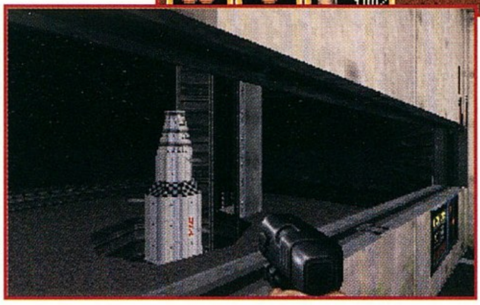
3D REALMS
486DX2-66, 8MB RAM, MS-DOS 5.0, VGA-SVGA, 20 MB HD
EGÉR, BILLENTYŰZET, Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

A PC-s 3D-s játékok körében etalonnak számító Doom megjelenése óta, a különféle jobb-rosszabb klónok felbukkanása szinte mindennapos. A Duke Nukem 3D-re is sokat kellett várnunk, de azt hiszem megérte. Bátran állítom, hogy valami fantasztikusan nagyot alkottak a 3D Realms-nak dolgozó programozók és grafikusok. Csak érdekességképpen említeném meg, hogy Lazával poénból ráléptünk a 3D Realms WWW (Internet) site-jára február közepén, és igen lezuhant az arcunk, amikor a bejelentkező képernyőn alul egy mondatot és mellette egy számot észrevettünk. A mondat kábé imigyen szólott: „Üdvözöllek a 3D Realms-nél. 1995. december 26. óta te vagy a 668513.(!) aki belépett a site-unkra." Hát nem semmi!! Egyébként ha valakit érdekel Duke előélete, akkor ezen a site-on keresgéljen.

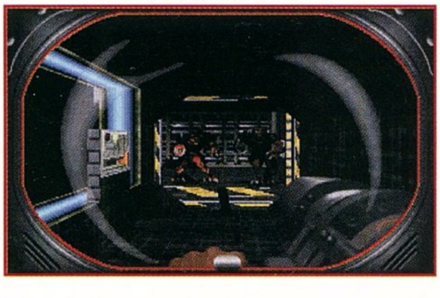
Nos, mi is az a dolog, amiért ennyire népszerű a 3D Realms eme alkotása? Duke Nukem nem egy mai gyerek. A játéktermeket sűrűn (és régebben is) látogatók talán még emlékeznek arra a 2D-s jobbra-balra scrollozós ticsung-ticsung-ra, amelyben Duke-ot kellett irányítanunk. Ez egy tipikus játéktermi játék volt, mérsékelt sikerrel (tömegtermék), ráadásul két része is kijött. Aztán lett belőle PéCés átiratolás, ez a harmadik rész D jelű változata. És itt kezdődik a dolog. A recept a következő: végy egy Doom-ot, gyúrj hozzá egy kis Dark Forces-t, egy leheletnyi Heretic-et (Hexen is jó), pakolj bele pár vadiúj ötletet, fűszerezd meg jópofa humorral és néhány lenge öltözetű csinibabával, és ezt jól dolgozd össze. Kész is a Duke Nukem 3D. A sikerhez hozzátartozik még néhány olyan apróság, amelyet az átlag játékos nem is vesz észre, de a kritikus szemmel néző programteszter azonnal kiszúr.

Hősünknek ha elfogy a lőszere, akkor Dr. Martens-t használja (rúg). Ilyenkor ha épp egy tükör előtt ácsorgunk, akkor láthatjuk hősünket – és bizony mozgatja a lábazatát. Ez persze csak egy a sok ilyen apró dolog közül. Duke tud ugrani, guggolni, ha van jetpack-ja akkor repülni is. Fegyverek hatalmas arzenálja áll rendelkezésére, a búvárfelszereléssel lemerülhet a víz alá, az IR szemüveggel sötétben is jól láthatja ellenfeleit. Saját hologramjának felhasználásával megtévesztheti ellenfeleit, az elsősegélydobozból csak annyit használ el, amennyi szükséges, és ha futni kell, akkor Ben Johnsson nyomdokaiba lép (steroids).





Nézzük a hardvertámogatást. A program 320x200-ban jól fut egy 66-oson 8 mega RAM-mal. Százas penyón 16 megával már bátran felpakolhatjuk 640x480-ra. A túlprockós emberkéknek akad 800x600-as opció is, de ez csak a 166-os Pentiumok sebességének valamiképpeni lassítása miatt került a programba (szerintem). A program hangkártya támogatása kiváló, GUS-on bitangul szól. Az összes eddig megjelent hasonló program egyik nagy hiányossága itt kiküszöbölést nyert, nevezetesen a több játékos - többféle billentyűzet-kiosztás probléma (szküzimoá, a Descent-ben benne volt). Természetesen a hálózati támogatás sem hiányozhat.



Lazával hatalmasakat ditmacskáztunk ráérő és persze nem ráérő időnkben. Ez egyszerűen fantasztikusan jó, sokkal jobb mint a dúm. Ha az ellenfelet nem találjuk, akkor a monitorok nézegetésével próbálkozhatunk – szerencsés esetben nem lőnek tarkón. A jetpack-kel repkedve könnyen meglephetjük ellenfelünket. A legszuperebb pedig az, hogy bár a dúmban is el lehetett szaladni ellenfelünk elől, itt ez annyira állatul meg lett oldva, hogy szinte pillanatok alatt változhat az üldöző-üldözött felállás. Minden fegyverrel másféle módon kell bánni, más mértékben kell elé célozni ellenfelünknek. Egyszóval teljesen állat módon lehet kergetőzni.

Nem érdemes koptatni a szavakat, hiszen tonnaszám sorolhatnám még a program erényeit (szerintem erősen veri a dúmot), de nem teszem. Felesleges. Meg kell nézni... ja és játszani kell vele.

SAKMAN

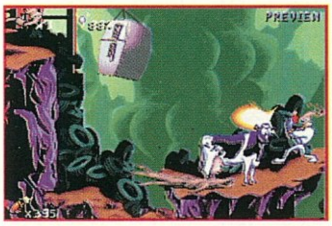
PC GURU
94%
Az utóbbi idők egyik (A) legjobban kivitelezett Doom klónja.

EARTWORM JIM

Javában „tomboltak" Megadrive-on a Disney Soft és a Virgin közös alkotásainak sikerei, mikor is az Activision egy öreg klasszikus játék feldolgozásával rukkolt ki. A Pitfall The Mayan Adventures hatalmas siker lett, akkor kevesen gondolták volna, hogy az Őt hamarosan követő Eartworm Jim mellett a jelképes trónon legfeljebb valahol az első hely árnyékában szerepelhetne. Földigiliszta Jim személyében ugyanis a legtökéletesebb ugra-bugra játékot

giliszta mivoltában jelenik meg szemünk előtt. Ilyenkor ha elég ügyesek vagyunk, a pálya végén ismét egyesülhetünk a lelkesen integető remek kis holmival. És máris vége a megaláztatásoknak, bumm, bumm, bumm. Időnként felbukkan

köszönthetjük, az újonnan napvilágot látott PC-s verzió révén. Szerencsére a konverzió mit sem vesztett hangulatából, némileg még fel is lett tuningolva, hiszen az eredeti konzolos változathoz képest közel húsz pályát kell hősünkkel keresztülvergődni a dicsőség megszerzéséhez (no meg persze holmi hercegnő megmentéséhez). Az egész játékot végigkíséri az idétlen baromságok tömkelege, nem kell megijedni, hiszen a gyönyörű rajzfilmszerű grafika mellett ezek adják meg a kellő hangulatot. Jim össze-vissza lövöldözik, ugrál, lovagol, esetenként pedig a hatalmas erőinek és képességeinek forrása: Az Űrruha, használja Őt ostornak, csáklyának vagy amihez éppen a továbbjutáshoz szükség van. Nem semmi látvány az átszellemült „arccal", őrülten lövöldöző Eartworm, de ez még mind piskóta ahhoz képest, amikor puszta



bolygóközi vetélytársunk, PSY-Crow intergalaktikus fejvadász, kinek nagyon helytelenül szintén ambíciói vannak a csoda ruhánkkal kapcsolatban. Amint vége egy „rendes" pályának, külön kis versenyben bizonyíthatjuk elsőbbségünket vele szemben. Kezdetben gond nélkül le lehet alázni, később azonban okozhat még kellemetlen perceket. Itt szerezhetjük meg a folytatáshoz nélkülözhetetlen Continue-ket. Meglepetés, hogy bár csak Win95 alá írt verzió létezik, kivételesen hiányoznak az ezzel járó negatív vonások tömkelegei. Röviden az Eartworm Jim talán a létező legszebb, leghangulatosabb és legeredetibb ugra-bugra játék PC-n, egyetlen negatívuma a digi hangok, ezek mintha tisztábbak is lehettek volna. (A februári CD Gurun találhatok egy DOS alatt futó demo verziót, ha valaki esetleg még nem ismerné a programot annak ellenére, hogy manapság a csapból is Ertworm Jim folyik, feltétlen ajánlom kipróbálásra.)

Csongor the Shoebaron

SUPER STARDUST 96

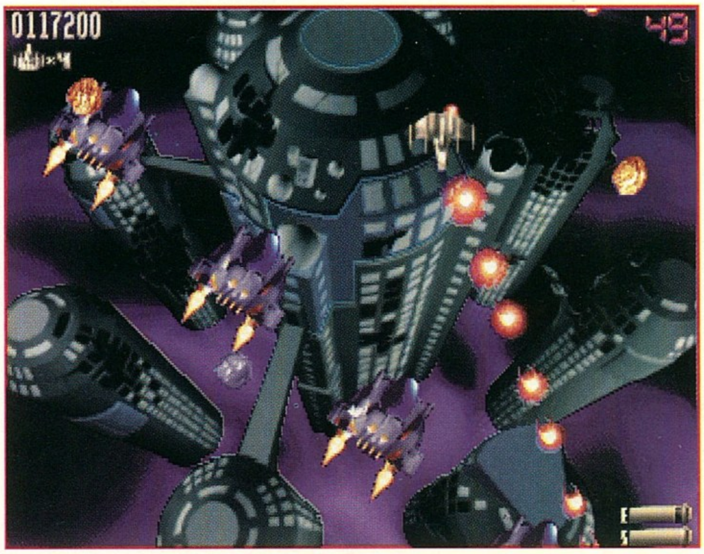
A Super Stardus még jó régen kezdte pályafutását, akinek volt Amigája nyilván emlékszik erre a remek kis programra. Amennyiben megpróbálnánk valamely kategóriába besorolni, talán a „tipikusan semmi értelme" játékok körébe tartozna. Ettől persze még nagyon jókat lehet vele játszani, pusztán az a kérdés, hogy szeretjük-e az ilyen típusú game-eket vagy sem. A játékmenet alapján a címe akár az is lehetett volna, Hogyan éljünk túl

egy meteorzáport? A feladat roppant bonyolult a képernyőn időközönként megjelenő hatalmas köveket (meteor, aszteroida, akármi?) kell egyre kisebb darabokra szétlőni, és az időnként megjelenő mindenféle extrákat felszedegetni. Találhatunk pajzsot, a meglévőnél jóval hatékonyabb fegyvereket, körülöttünk táncoló tűzvédelmet, szerencsés esetben néha még egy életbe is belebotolhatunk. Az űrhajó irányítását nem könnyű megszokni, csak előre tudunk mozogni, a gyorsulás után ezt kell a megfelelő irányokkal korrigálni, hát mit ne mondjak nem könnyű a töménytelen száguldozó „gyilkos" kövek között sikeresen manőverezni. A pálya tetején, illetve oldalán nyugodtan kimehetünk, egy idő múlva az alján, illetve a másik

oldalon fogunk előbukkanni. Ezt eléggé hatékonyan alkalmazhatjuk, figyelembe véve, hogy a lövedékünk is hasonlóan viselkedik. Minden létező bonus-t szedjünk össze, nélkülük ugyanis később sansztalan lesz a túlélés. A játék hevében ne feledkezzünk meg a pajzsolásról sem, sokszor csak ez mentheti meg az életünket. Idővel olyan pályák is

lesznek, ahol a változatosság kedvéért egy alagútban kell irtani a szembe jövő köveket, aknákat, űrhajókat, egyéb nyalánkságokat. A grafika nagyon szép, gyors (ahogy az „új" felelős szerkesztő Úr mondaná „teljesen rendben van"), a zene kellőképpen „vad", nagyszerűen illik a játék irts ki mindent hangulatához. Egy kis kikapcsolódásnak nem rossz, szerencsére mostanában sok jó játék jelenik meg ahhoz, hogy ne keljen éjjel-nappal SSD-ot nyúznunk.

Csongor the Shoebaron



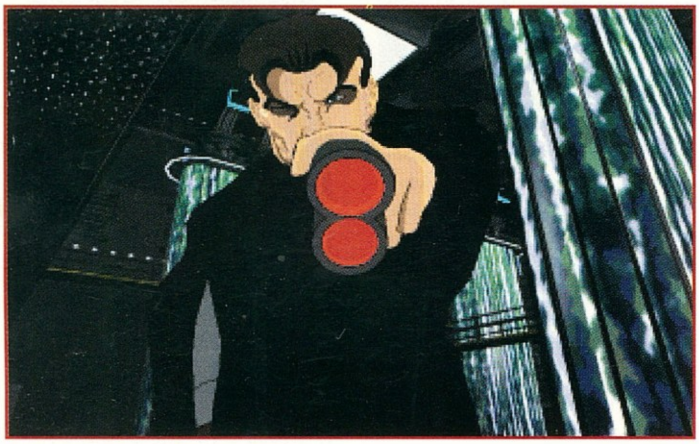
WETLANDS

Még nem is olyan régen, ámuldozva nézegettem a különféle újságokban leközölt képeket a játékról. Gyönyörű rajzolt grafika és nemcsak hogy gyönyörű, hanem brutális is. Egyszóval pont ezt szeretem. Megpróbáltam a képekhez hozzá képzelni egy játékot, fantasztikus lehet gondoltam...

Aztán megjött a program és sajnos az álmaim a fantasztikus játékról teljesen szertefoszlottak. De kezdjük ott ahol még én is reménykedtem.

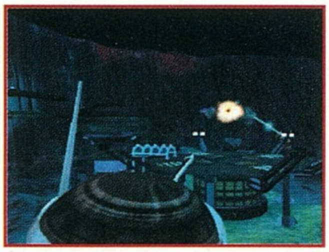
A játékban egy kőkemény, borostásképű bérgyilkost alakítunk (aki mintha csak a Full Throttle Benje lenne, mind külsőre, mind belsőre), új megbízatása egy szökött és befolyásos ember (diktátor) likvidálása, persze a fickó háta mögött egy egész kis hadsereg áll. Szóval nem lesz egyszerű a feladat.

A játék grafikája leginkább a Full Throttle-éra hasonlít, maga az akció rész pedig a Rebel-re vagy inkább a Cyberia-ra. Két pálya között



hangulatos átvezető animok vannak, ezek tényleg megdobják a játék hangulatát. Harcolni fogunk minden terepen, földön, vízen és levegőben. A földi harcot megcsinálhatták volna sokkal jobbra, mert ez így csak abból áll, hogy a kamera nagyon gyorsan megy, néha elénk ugrik egy-egy bolond fickó akit iszonyú könnyű lelőni aztán meglehet adni, hogy jobbra vagy balra menjünk. A légi és a víz alatti harc már jóval kellemesebb. Ha valaki már játszott a Cyberia-val, annak ez nem lesz túl nagy újdonság. A kamera egy előre kidolgozott úton halad, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy a célkeresztet a fel-felbukkanó ellenfelekre irányítjuk. Nem valami megerőltető.

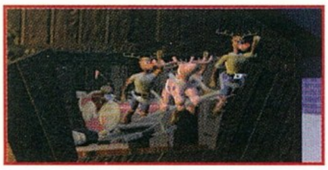
Összegezve, a Wetlands nem egy nagy játék. Túl könnyű, túl egyszerű, túl semmien. Az átvezető képsorok viszont bombasztikusak, hogyha egy



ilyen minőségű kalandjátékot csináltak volna, talán az lehetet volna a kedvencünk, de így csak egy a sok közepes minőségű lövöldözős játék közül.

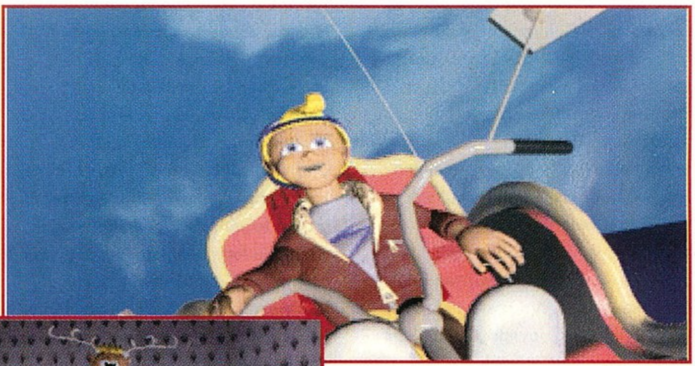
Jetsky

SPUD!



Ez a rendhagyó stílusú, 2 CD-n kiadott kalandjáték, meglehetősen vegyes összképet mutat. A sztori szerint egy „közönséges" utcagyerekként kerülünk a játékba és nemes feladatunk, hogy megmentsük nagypapánkat és persze a világot Doctor Chillbane-től. Ez a gonosz alak ugyanis a játékkészítő szerkezetet ördögi tervének megvalósításához mutáns, gonosz játékok készítésére használná. A kezdetben teljesen tanácstalan Spud hamar segítőkre lel az ódon ház falai között, és hamarosan kezdetét veszi a nagy kaland.

A repülő, rénszarvasvontatta szán, valamint a kis gnómok mind erősebben gyanút ébresztenek az emberben a nagyapó kilétét illetően, de ezt hagyjuk meg a mi



titkunknak, a kis kalandozóktól ne vegyük el a felfedezés örömét. Ugyanis a játékot inkább a fiatalabb korosztálynak ajánlanám, igaz hogy a beszúrt finom „paródiákat" (pl. Indiana Jones-ról) nem fogják érteni. Minden esetre angol tudás nélkül kicsit nehézkes lesz az előrejutás még a nagyok számára is.

A Charybdis vagy az Alternative Software Ltd neve azt hiszem nem csak számomra volt ismeretlen. A Spud! első bemutatkozásként egész jó szintet ér el, majd meglátjuk mire lesz elég.

Lily

Command & C.

The Cover Operation

VIRGIN
WESTWOOD
486DX-33, 8MB RAM, AZ EREDETI C&C, MS-DOS5.0, WINDOWS 95, EGÉR, SB

Nem árulok el nagy titkot, ha kijelentem, hogy a Command & Conquer a tavalyi év legjobb játéka volt. A több mint 500000 eladott példány bizonyítja, hogy a Westwood fiúk ismét kitalálták, hogy mi kell a jónépnek. 30 változatos küldetés biztosította az időtállóságot. Egyszer azonban minden jónak vége szakad, elfogynak a küldetések. Ezért kihoztak egy küldetéslemezt, amely 15 újabb missziót tartalmaz. Nos, ha valaki azt hiszi, hogy ezek bemelegítő jellegű csaták lesznek, az jobb ha már most letesz az egészről.

Itt bizony fel kell kötni azt a bizonyos alsóneműt. Csak a legtökösebb parancsnokoknak ajánlják ezeket a harcokat. Semmi felkészülés, semmi kec-mec. Itt rögtön a közepébe vágnak a dolgoknak és örülhetünk, ha sikerül megcsinálni harmadik nekifutásra. Cirka 250 MB-t anyag található a korongon. Sajnos arra már nem futotta a készítőknek, hogy az összes animációt felfrissítsék. Gyakran előfordul, hogy az első részből már jól ismert animációkat rakja be a gép. Ez az egyetlen hiba, amit meg tudok említeni ezzel a játékkal kapcsolatban.

Szerencsére a zenészek sokkal jobban ráértek, így néhány új zenét is kaptunk a régiek mellé. A mellékelt tájékoztató szerint nincsenek benne új egységek, de azért nem bírták megállni, hogy ne rakjanak bele néhányat. Az egyik ilyen a vegyi fegyveres fickó. Ő másfélszer nagyobbat tud sebezni, mint a lángszórós haverja, ráadásul nem sebződik a tibérium-mezőn. A másik újdonság a napalmrakétát hordozó rakétavető. A gyalogság ellen elég hatékony, de egy páncélos egység hamar kicsinálja. Több újdonságot egyelőre nem sikerült találnom.

A hagyományos harcmodort akár el is felejthetjük, ezekben a küldetésekben csak csellel érhetünk célt. Használjuk sűrűn a mérnököket, sokszor csak az ellenfél épületei segítségével győzedelmeskedhetünk. Ki van centizve minden misszió, elég egy apró hiba és máris kezdhetjük elölről az egészet. Az utolsó harc a GDI-nál igazi csemege. 0 kredittel és egy darab kommandóssal kezdünk. Egy löveg, 10 gyalogos és két SAM siló likvidálása után ugyan kapunk 5 mérnököt, de ez is édeskevés az üdvösséghez.

Mindenkinek ajánlom, aki szereti a kemény kihívásokat és nem retten vissza egy csatározástól. Ha netalán valaki meg tudná csinálni ezeket belátható időn belül, az sem marad dolog nélkül sokáig. Készülőben van a második rész, a RED ALERT. Ott feltűnik egy újabb ellenfél, a Vörös Hadsereg. A CD-n található egy rövid intro, amely felkészít minket arra, ami ott vár ránk. A vadászbombázótól kezdve a tengeralattjáróig minden a rendelkezésünkre áll. Szállingóznak a hírek arról, hogy a második rész már SVGA lesz. Ez rendben is lenne, de sajna emlegetnek valami Windows 95 verziót is. Merem remélni, hogy azért a DOS verziót sem hanyagolják el. Én személy szerint kiegyeznék a sima VGA grafikával is.

Nem árt tudni, hogy nem megy önállóan a küldetéslemez, fel kell installálni az eredeti játékot. A következő epizód valamikor a harmadik negyedévben várható, bár a készítők szerint megeshet az a csoda, hogy előbb napvilágot lát. Én mindenesetre szeptember közepétől igen erőteljesen elkezdem várni.

Mocsy

PC GURU
90%
Sok újdonságot nem nyújt az első részhez képest.

Wing Commander IV

ELECTRONIC ARTS
Készítő: ORIGIN
486DX4-75, 8MB RAM, VGA, SVGA, 20 MB HD, DOS 5.0, Digi csatornával rendelkező hangkártyák

Habár a Wing Commander sorozat esszenciáját képező Kilrathi-k a harmadik epizód végén végérvényesen (?) elvesztették a Szövetség ellen folytatott több mint fél évszázados háborút, ez az elhanyagolhatónak éppen nem nevezhető tény szemmel láthatólag mégsem gátolta meg Chris Roberts-et a soronkövetkező negyedik rész elkészítésében. Ráadásul nem is akármilyen negyedik részről van szó, hiszen az Origin-nek sikerült ismét valami olyasmit alkotnia, melyre minden bizonnyal igen sokáig fogunk emlékezni (mondjuk az ötödik rész megjelenéséig...). Nem szeretnék olyan közhelyeket használni a program jellemzésére, mint például „a cég megdöntött minden eddigi rekordot..." mert habár ez az állítás a jelen esetben is maximálisan helytálló, az Origin-től már úgyis megszokhattuk ezt a tendenciát! Legyen elég a kezdetnek annyi, hogy a Wing Commander 4 a legteljesebb mértékben méltó elődeihez, a technikai megvalósítás terén pedig olyan magasságokba emelkedett, mely – ha lehet ilyet mondani – a legjobban megközelíti 1996. elvárásait.

AZ ELŐZMÉNYEK

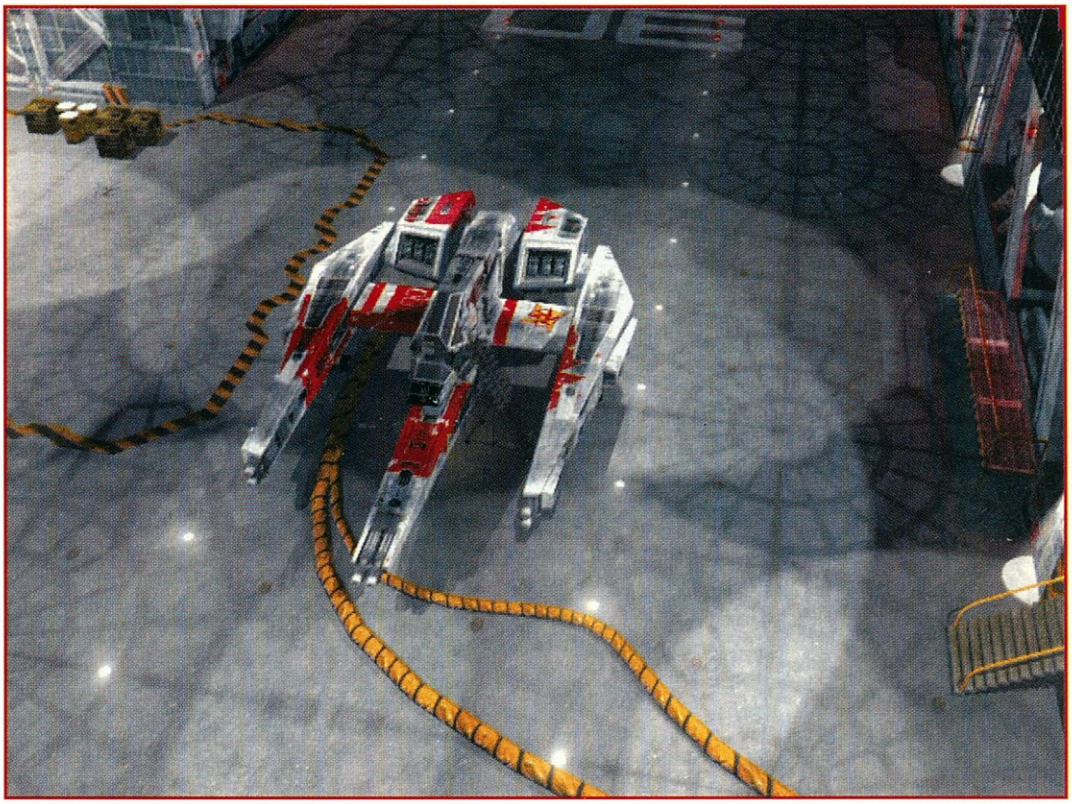
Nos, mint azt már a bevezetőben is említettem, a Wing Commander 3 végén a Kilrathi-k kapituláltak. Anyabolygójuk, a Kilrah elvesztése túl nagy csapás volt a számukra, így a megmaradt egységek Thrakath herceg vezetésével aláírták a feltétel nélküli megadásról szóló dokumentumokat. A teljesség kedvéért azért ehhez az is hozzátartozik, hogy aki mindezt elintézte (mármint a Kilrah elpusztítását), az nem volt más, mint a Kilrathi-k által szerényen a „Tigris szívének" titulált Blair ezredes. Minekután a több mint ötven évig tartó háború ilyenformán véget ért, hősünk visszavonult az aktív szolgálatból és egy távoli, sivatagos bolygón telepedett le farmerként (végül is Luke Skywalker is így kezdte...).

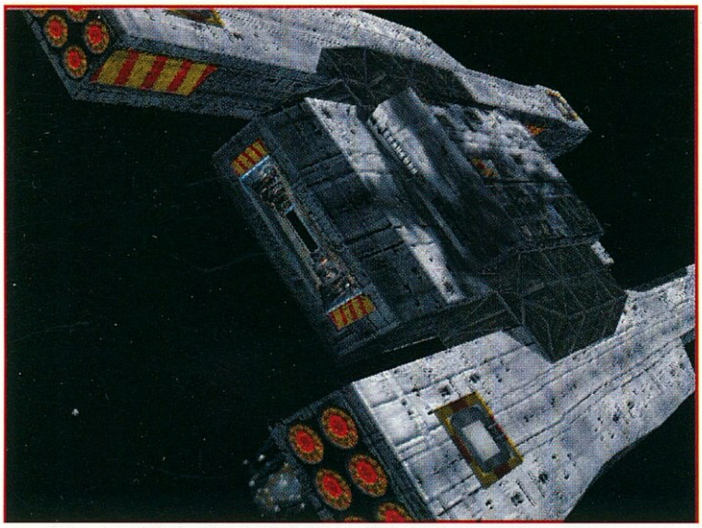
Teltek múltak a hónapok, a háború vége óta azonban nemhogy megoldódtak volna az addigi égető problémák, hanem a régiek mellett még újabbak is jelentkeztek. A rengeteg elbocsátott illetve nyugállományba küldött katona az esetek túlnyomó többségében nem tudott megfelelően elhelyezkedni, ráadásul az irtózatos hadipotenciál előállítását megcélzó gyárak is sorra bezárták kapuikat, ezzel is újabb százezreket küldve az utcákra. Ezen még Taggart szenátor – a néhai Paladin – sem tudott segíteni, ráadásul újabban aggasztó hírek szállingóztak a Peremvilágok környékéről, melyek ismeretlen „kalózok" Föderáció ellen végrehajtott, könyörtelen szabotázsakcióiról számoltak be. Hogy ki, vagy kik állnak ezeknek a látszólag értelmetlen terror-akcióknak a hátterében, arra még maga Tolwyn admirális, az SRA (Strategic Readyness Agency) időközben megválasztott vezetője sem tudott kielégítő választ adni. A Föderáció vezetői közül sokan egyszerű kalózokra gyanakodtak, mások a Peremvilágok szervezett ellenállását látták a támadásokban, biztosat azonban senki sem tudhatott. Az egyetlen lehetséges megoldás a helyzet azonnali kivizsgálása volt, és vajon ki más lett volna erre a feladatra alkalmasabb, mint a jó öreg Blair ezredes. Hősünk természetesen nem tudott ellenállni a hívó szónak, az egyszerű kalózvadászatból azonban hamarosan valami egészen más kerekedett ki...

FILM, HANG, GRAFIKA, JÁTÉKMENET

Ha azt írom, hogy a Wing Commander 4 mozijelenetei nagyon

szépek, akkor igen messze állok a valóság megítélésétől. A filmrészletek ugyanis elképesztően gyönyörűek, még a movie-témában igen kritikusnak számító Rainbird-nek is kb. 10 centiméterről kellett néznie a monitort, mire büszkén vigyorogva közölhette, hogy „én azért látok pixeleket..." (Mocsy véleményét ugyanerről a kérdésről a következő oldalon olvashatjátok). Nem tudom, hogy a 35mm-es film alkalmazása miatt következhetett-e be ez az elképesztő minőségi ugrás, de mindenesetre ha valakinek a Wing3 mozijeleneteitől leesett az álla, az most felkészülhet valami igazán sokkolóra. El lehet felejteni az elmosódó képsorokat vagy a képernyőn kintmaradó pixeleket. A szöveg és a hang soha nem csúszik el, a képkockák nem akadnak, s mindez persze True Color SVGA-ban. Az animációkat az Industrial Light and Magic készítette a játékhoz, az egész leginkább egy látványos Star Trek filmre emlékeztetett. Borzasztóan sokat számít, hogy a számítógép által generált hátterek helyett rengeteg helyen felépítették az eredeti díszleteket, így például amikor az Interpid beleszalad egy torpedóba, a leszállófedélzet valóban romokban hever, és a tűzoltók alig tudnak megbirkózni a lángokkal!!! A speciális effektek egész arzenálja került a programba, hiszen van itt fény, füst, lángok, robbanás és minden egyéb, ami egy látványos fantasztikus filmhez nélkülözhetetlen.

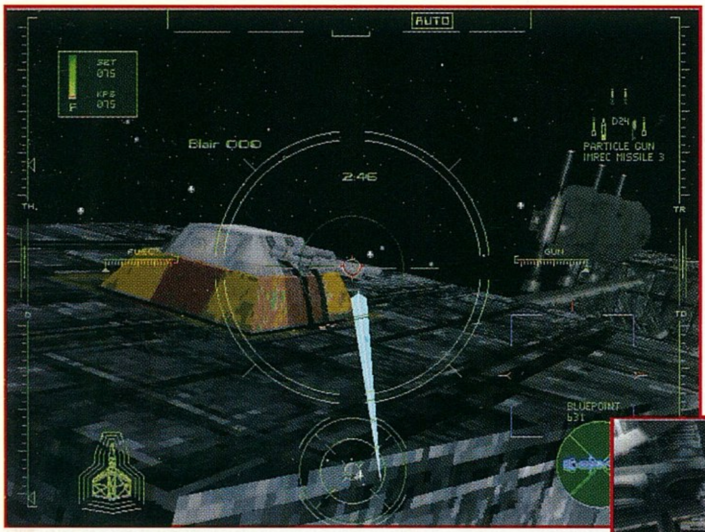




A háttérgrafikák is gyönyörűek, bár az igazat megvallva ezek már a harmadik részben is ugyanilyen szépek voltak. Az akciórészek grafikája ellenben szemmel láthatólag sokat fejlődött (és ezáltal lassabb is lett az egész – lásd később), SVGA felbontás mellett a nagyobb hajókon minden részlet remekül kivehető. A bolygók felszíne sem annyira kopár – vannak erdők és folyók –, habár az épületek továbbra is elég rondák maradtak (azaz nem rondák, csak borzasztóan egyszerű felépítésűek). A műszerfalak megszűntek létezni, ami nagy kár, hiszen egyrészt kisebb látótérrel gyorsítani lehetett volna a programot, másrészt pedig szerintem mindenki értékelt volna egy-két szépen megrajzolt űrhajóbelsőt. Külön érdekesség, hogy amennyiben eltalálják a hajónk orrát, a cockpit „üvegén" horpadások jelenhetnek meg, melyek eltorzítják látásunkat.

A zenére nem lehet semmi panaszunk, és ez nem csak a „Dolby Surround" miatt van így. Minden igen jó minőségben digitalizált, ezúttal tehát elmaradt a midi támogatás. Az egyetlen kifogásolnivalóm a hanggal kapcsolatban, hogy sajnos néha a valóban fantasztikus effektek elnyomják a szereplők hangját, és így a feliratozás bekapcsolása nélkül néha élvezhetetlenek a párbeszédek. Szerencsére ez azért nem mindig van így, de mivel nem lehet külön a „speech" hangerejét állítani, ez mindenképpen egy bosszantó probléma!

A játékmenet nem sokat változott az előző részekhez képest, de azért semmiképpen sem írnám azt, hogy „ugyanolyan, mint a Wing3-ban". Az alapfelállás továbbra is a „küldetés-movie-küldetés" rendszerre épül, ellenben most már tényleg vannak elágazások a sztoriban. Egyrészt választásaink alapján eltérő részleteket tudhatunk meg a kezdetben meglehetősen homályos történetből, másrészt pedig tőlünk függ, hogy kritikus szituációkban melyik utat választjuk (pl.: eláruljuk a Föderációt, avagy megöljük barátainkat...). Ezúttal a „storyline" már nem csupán az űrhajó kantinjában elhangzott beszélgetésekből áll, hiszen majdnem



minden küldetés után történik valami fontos esemény, melyről egy hosszú filmrészlet segítségével értesülhetünk (nem véletlen a 6 CD...). A történet ennek megfelelően sokkal pergőbb, eseménydúsabb és magávalragadóbb, mint eddig bármikor. Ez egyébként a küldetéseken is meglátszik, hiszen nem csak „patroloznunk" kell majd végeláthatatlan órákon keresztül...

ŰRHARC

Általános igazságnak elmondhatjuk, hogy a dogfight lényegesen keményebb lett a Wing4-ben, mint azt bármelyik eddigi epizódban már megszokhattuk. Képzeljük csak el, hogy miképpen is zajlott egy csata az előző részekben. Szerencsétlen Kilrathi szemből jól megszórt bennünket, majd közvetlenül a hajónk előtt visszafordult, és az esetek nagy részében addig kolbászolt az orrunk előtt, amíg le nem vadásztuk. Ezt a szívességet a kalózok már nem teszik meg nekünk, nagyon szeretnek ugyanis inkább biztonságos távolságból lövöldözni. Ha valahogy mégis sikerülne bekerülni az egyik mögé, akkor szinte 1000 százalékosan biztosak lehetünk benne, hogy a társa hátulról már be is fogott a célkövetőjébe (kivéve ha ez utóbbi versenyző már nem létezik...). Lényegesen fejlettebb lett a mesterséges intelligencia is, mivel míg a harmadik részben „hard" fokozaton könnyűszerrel el lehetett bánni egyszerre akár 6 Dralthi-val, addig itt bizony néha már két kalóz is igencsak képes megizzasztani!

Ehhez persze nagyban hozzájárul az is, hogy ellenfeleink igencsak rászoktak a rakéták használatára, úgyhogy nem árt felkötni a felkötnivalót! Ha jól emlékszem, a Wing3-ban nem kellett túl sokat rakétázni a küldetések teljesítéséhez, de legalábbis nem volt életbevágóan fontos rakétával elintézni egy-egy ellenfelet (leszámítva persze a nagyobb hajókat). A Wing4-ben ellenben iszonyú komolyan kell venni minden egyes rakéta kilövését, mindig mérlegelni kell, hogy az adott célpont „megéri-e" a hasznos teher ráàldozását. Nem egyszer azért nem sikerült teljesítenem egy küldetést, mivel rosszul osztottam el a rendelkezésemre álló rakétákat, és péppé lőve az utolsó Excaliburt már képtelen voltam sima lézerágyúkkal leszedni. Az sem mindegy, hogy mikor lövünk ki egy rakétát, mivel túl nagy távolság esetén kb. csak egy a háromhoz az esély a találatra. Közvetlen közelről ez az arányszám persze egy nagyságrenddel kedvezőbbé válhat...

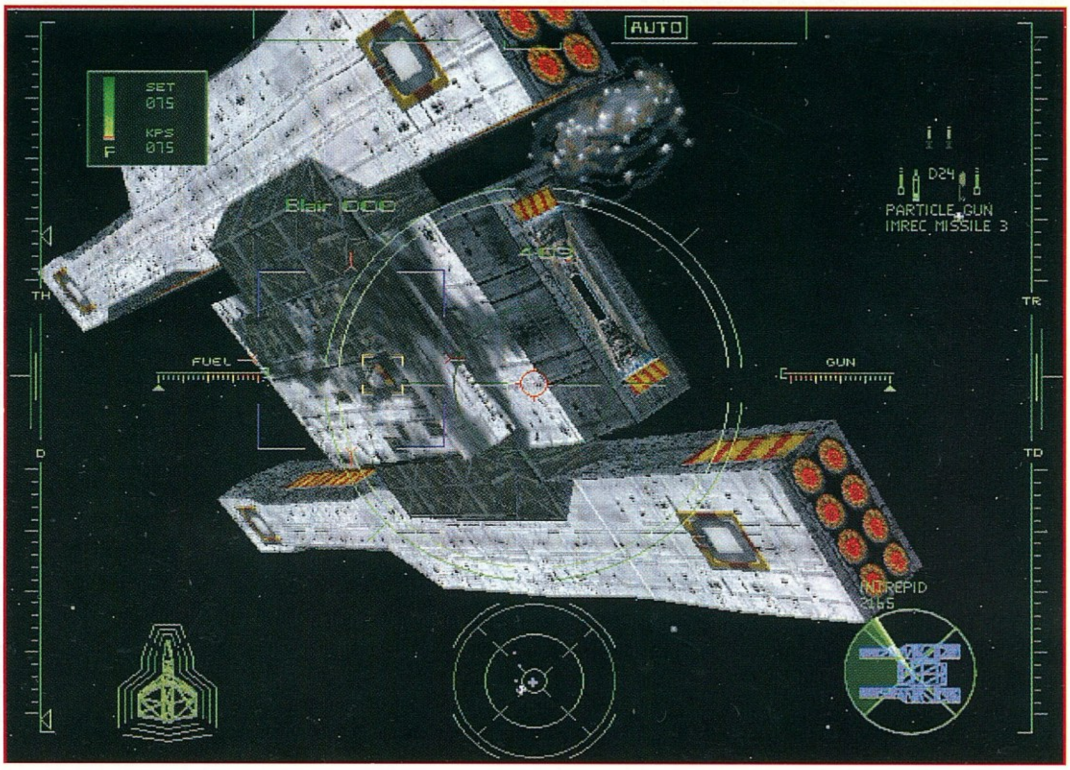
Ellenfeleink ugyanezt a szabályt szem előtt tartva szintén nagy kedvvel küldözgetik felénk szeretetcsomagjaikat, amiket ugyan néhány „decoy" és megfelelően elvégzett manőver segítségével el lehet kerülni, de azért erre is sokkal nagyobb figyelmet kell majd szentelnünk, mint eddig bármikor.

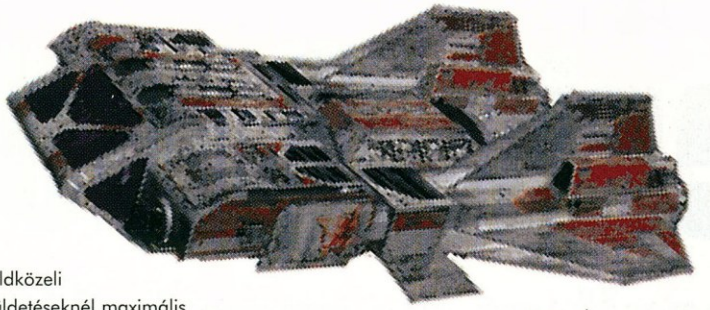
Az utánégető is nagyobb szerephez jutott, a gyorsaság ugyanis szinte mindennél fontosabb a játékban. A használata nélkül lemaradhatunk egy kecsegtető prédáról, képtelenek lennénk elmenekülni egy kényes szituációból, arról nem is beszélve, hogy a rakéták számára így nyújtjuk a legjobb célpontot (olyan esetre is emlékszem, amikor éppen az üres üzemanyagtartály okozta vesztemet...). Néha a hajónk energiarendszerét sem árt átkonfigurálni, bár ez – akárcsak az előző részekben – most sem törvényszerű.

A wingman-jeink helyenként már bosszantóan jók (amíg le nem lövik őket...), olyannyira, hogy sokáig nem is mi fogjuk vezetni a killboard-ot. A rengeteg választható pilóta mind-mind „önálló" életet él, beteg lesz, fogságba esik, meghal, vagy éppen dezertál. Mindegyikőjüknek eltérő tulajdonságaik vannak, és mivel a dumáik is különbözőek, érdemes minél többet kipróbálni közülük. Ha azonban néhány rázósabb küldetésben biztosra akarunk menni, akkor válasszuk Maniac-et, aki továbbra is egy igazi „hotshot"...

A SEBESSÉG

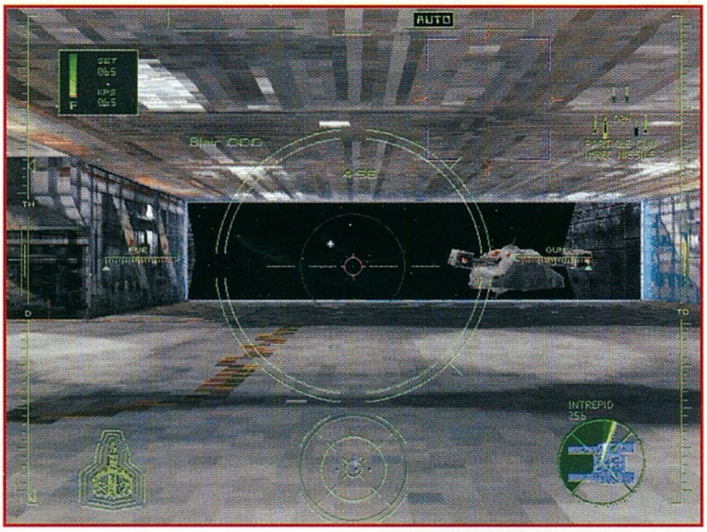
A játék valóban minden tekintetben magasan kiemelkedő, az egyedüli probléma, hogy ebbe a „mindenbe" a hardware-igény is igencsak beleértendő. Az Origin ezen a téren is hozta a formáját, kis túlzással még egy erőmű is kevésnek bizonyult a program tökéletes működéséhez. Mindamellett szerintem nagyon fontos különbséget tenni a között a két meghatározás között, hogy a „játék rossz" avagy a „játék az én gépemen rossz". Ha jobban belegondolunk, ily módon nagyon könnyű hibás végkövetkeztetésre jutni,





ami jelen esetben igencsak elhamarkodott lenne. Mindezt azért szerettem volna leírni, mivel a Wing Commander 4 – és általában az Origin játékok – tipikus példái a botrányosan gyenge kóddal megírt, ellenben fantasztikusan élvezetes és látványos játékoknak. Gyengébb gépeken valóban meglehetősen szánalmasan muzsikálnak, egy izmosabb konfiguráción azonban elképesztően jók tudnak lenni (ez utóbbi megjegyzés a Wing Commander 4-re különösképpen igaz...).

Nos, visszatérve a konkrétumokhoz, míg a Wing Commander 3 egy DX4 100-as gépen még bőven élvezhető volt SVGA-ban, itt bizony jobb, ha ugyanezen processzor használata mellett a súlyos csalódások elkerülése végett még időben visszakapcsolunk VGA-ba. DX4 100 alatt egyébként nem is érdemes próbálkozni a programmal, habár a gyári útmutató szerint egy DX4 75MHz-es processzor a minimum követelmény a futtatáshoz. A kedélyek felborzolása végett azért azt is tudni kell, hogy a földközeli küldetéseknél maximális felbontás és részletesség mellett még egy Pentium 133-as sem volt elegendő a röccenésmentes futáshoz (szerencsére VGA-ban is igen szép a táj...). Még egy érdekesség: míg a Wing3 sebességtesztje még büszkén 0-t írt ki egy 120-as Pentiumra (minél kisebb ez az érték, annál gyorsabb a gép), addig a Wing4 tesztje már csak 6-nak látta ugyanazt a processzort...



A másik sarkalatos pont a RAM kérdése. Első lépésként egy elszomorító hír: A 8 mega memóriával rendelkező versenyzők jobb ha elfelejtik a játékot! A gyári útmutató szerint ugyan mindössze 7 mega szabad XMS szükségeltetik a futtatáshoz, ekkor azonban a program csaták közben többször swap-el a vinyóról, mint amennyit egyáltalán lőnénk. Ahányszor csak megszólal valaki (ez pedig igen sűrűn előfordul) vagy netalántán felrobban valami, máris elkezd villogni a kis led a winchesteren, a gép pedig értelemszerűen megvárja a művelet befejezését...

A bosszantó az egészben, hogy mindezt néha még 16 mega jelenléte mellett is előadja, ami azért lássuk be, igencsak nagy pofátlanság. Szerencsére azért van egy trükk, amivel ki tudja miért, lényegesen csökkenteni lehet a swap-elések mennyiségét. Nem, nem a cache-ről van szó, hanem a színtiszta EMS használatáról. Nem QEMM, nem XMS, hanem egyszerűen csak EMM386. A gépkönyv ugyan az XMS-t élteti, a tapasztalatok szerint azonban az előbb említett megoldás mindenkinél jobban bevált.

Hogy azért egy pozitívumot is említsek, az általános töltögetési idő kb. a tizedére csökkent. Nem kell tehát 2-3 percet (helyenként volt az több is...) várnunk a küldetések betöltődésére, jó esetben 5-10 mp múlva már kergethetjük is az éppen aktuális gonoszokat...

Összegezve az eddig leírtakat, a Wing Commander 4 egy nagyon látványos, hangulatos és mindenek előtt igen élvezetes játék. Igaz persze, hogy iszonyú erőgép kell hozzá, de szerintem ez a játék egyike azon programoknak, amelyekért érdemes a fejlesztésre áldozni...

Del

PC GURU

91%

„Sokkal monumentálisabb, mint az előző rész, csak hát gép legyen a talpán, ami tudja vele tartani a lépést."

EGY MÁSIK VÉLEMÉNY!

Amúgy elég jól kijövök a Del-el. Már amikor nem akarja nekem bemesélni, hogy a Wing Commander sorozat milyen hihetetlenül jó játék.

Látni kellene az arcát, amikor a drágalátos Commander-eiről beszél. Az ember azt hinné, hogy nincs is azoknál jobb program a piacon.

Elég sokat veszekedtünk azon, hogy kinek van igaza ebben a témában. Végül abban maradtunk, hogy mindketten leírjuk a véleményünket és döntsön az olvasó, melyikünknek van igaza. (Már az az olvasó, akinek megvan a megfelelő teljesítményű gépe a játékhoz.)

Mert bizony Pentium 120 és 16 MB RAM kevés volt az üdvösséghez. Le kell szögeznem előre, hogy az intro rész lenyűgöző. Igen, azt hiszem ez a megfelelő szó rá, hiszen amit ott láttunk az teljesen filmszerű volt.

Az animációk mind-mind kiváló minőségűek voltak. Aztán jött a múvi rész. Elkezdtem nézni, de úgy 10 perc után elfogyott a türelmem és véletlenül rákönyököltem az ESC billentyűre. Legnagyobb meglepetésemre egy újabb múvi rész következett.

Na, mondom ennek fele sem tréfa, én játszani akarok nem filmet nézni. Nagy nehezen sikerült elindítanom az egyik küldetést (néhány múvi átlépésével).

Ott jött az óriási pofon. Egy kicsit szaggatott a program a harc közben, pedig tudva levő dolog, hogy az nem egy életbiztosítás. Igaz, hogy Maniac bőszen mondta a hülyeségeit a képernyőn, de minden egyes mondatánál rándult egyet a gép.

Ez pedig megbocsáthatatlan. (legalábbis nálam). A Wing Commander-nek ezt a hibáját nem tudom, de nem is akarom megbocsátani. Egy űrszimulátorban a legfontosabb dolog a harc, nem pedig Blair és Maniac élettörténete.

Űrállomás vagy nagy űrhajó közelében láthatóan szaggat a mozgás, a bolygó feletti sebességet pedig el tudom képzelni az előzőek ismeretében.

A 6 CD-n található közel 4 óra mozi, amit jó ha egyszer megnézünk egész életünkben. Én minden évben végigjátszom az X-Wing-et és a Tie Fighter-t, mert annyira élvezetes.

A WC 4 messze elmarad ezektől a programoktól az űrharcot tekintve. Nagyon kíváncsi lennék a WC 5 gépigényére és Del arcára, amikor megtudja.

Én inkább beülök Tímeával egy jó mozifilmre. *Mocsy*

Cyberia 2

Rebel Assault csillagrombolók nélkül

VIRGIN

486DX-50, 8MB RAM, DOS 5.0, 10 MB HD Sound Blaster és egyéb kompatibilis hangkártyák

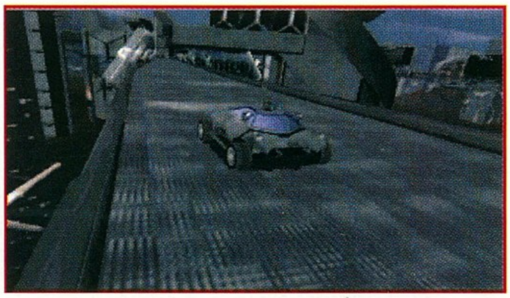
Nyugodtan mondhatom, hogy a Rebel Assault stílust teremtett. Egy olyan stílust, ahol elsősorban az ujjunknak van szerepe. Igaz lehet, hogy túlságosan gonosz vagyok. A Rebel Assaultban az ujjunké volt a főszerep. Ennek ellenére egyike azoknak a játékoknak, melyekkel szívesen eljátszogatok (igaz a barlangos rész elég nehéz). Szerintem a Virginesek látva a Rebel Assault sikerét, belekezdtek a saját „verziójuk" fejlesztésébe. Nagy hátrányuk volt az, hogy míg a Rebel Assault egy kultuszfilm-trilógiával kapcsolatos világba kísér minket, addig a Cyberia kapcsán egy olyan történetet kellett kitalálni, ami megragadja a játékosokat. Szerencséjükre ez sikerült is, mert a Cyberia több díjat is nyert. A Cyberia fő különbsége az volt, hogy néha már az elménket is próbára tette.

A sikeréből adódóan egyértelmű lehetett, hogy elkészül a folytatása is. Míg elkészült a Rebel Assault folytatása is, és egy hasonszőrű játék is piacra került, a Wetlands, a Virginnél lázasan dolgoztak, a Cyberia 2 elkészültén. Ugye mindenki úgy gondolja, hogy ha egy játéknak elkészül a második része is, akkor a forgalmazó úgy fogja reklámozni, hogy a .. méltó folytatása, sok fejlesztéssel, több ezzel, mégtöbb azzal... szóval jobb. Ezt szerintem nyugodtan el lehet mondani a Cyberia 2-ről.

Először egy demokazettát kaptunk a Cyberia 2-ről, amit végignézve nyugodtan elmondhatom, hogy elég kihívást fog tartalmazni mindenki részére. Végszóra megérkezett a játék demo verziója is, ennek köszönhetően volt szerencsém ki is próbálni. Sokak örömére nyugodtan elmondhatom, hogy nem szükségeltetik 96X-os CD-ROM és Dual Pentium hűtőszekrénnyel felszerelve ahhoz, hogy játszani lehessen vele. A lemezen az olvasható, hogy minimum 484DX/50

kell a játékhoz, de szerintem ez az ajánlott processzor, mert DX2/66-on gyönyörűen futott. Szerintem 486DX/33-on is el lehet vele játszogatni. Szóval a mai jó átlag gépekkel gond nélkül fog futni.

A grafikája sokkal szebb mint az elődjéé. A hangjai jók, de sajnos csak a SoundBlastert kezeli. A nehézségről is egy-két szót.



Öreg Doom-os fejjel rögtön Hard-ra állítottam, és hamar ki is szenvedtem ezt a hülyeséget. Hard-on nagyon, nagyon nehéz. Részemről igazán csak Easy-n tudtam vele játszani, de így is elég pörgős akcióban lesz része a játékosnak. Nem kell aggódni, hogy elalszunk mellette.

Minden megtalálható majd a Cyberia 2-ben. Mehetünk tankkal, repülővel, ellenségek sora próbálja majd megnehezíteni a dolgunkat a bázison, lesz amikor a mikroszkópon keresztül kell majd ügyködnünk (pontosabban a nem megfelelő sejteket kiirtanunk). A főszereplő a Cyberia-ból megismert hacker, Zak Kingston, akit a játék végén hibernáltak. 3 év telt el azóta, Zak kiszabadul és kalandjai folytatódnak, igaz egy teljesen új vonalon.

Újdonság, hogy a pályákon az ellenségek véletlenszerűen vannak generálva, vagyis nagyon kicsi az esélye annak, hogy egy pályát kétszer azonos módon lehessen teljesíteni. A pályák nehézségét mind külön lehet majd állítani, hogy az elszánt „Die Harderek" végszükség esetén könnyebben teljesíthessék a kiválasztott pályát.

A Cyberia 2 azt az „Intercative Movie" vonalat követi, ahol nem csak annyit kell tenni, hogy minden megfelelő pillanatban nyomunk egy gombot, hanem a Rebel Assault által megkezdett, sokak által kedvelt vonalat, ahol gyönyörű grafikák, fantasztikus hangok, a tűzgomb intenzív nyomkodása néha egy-két logikai elemmel megtűzdelve egy kellemes hét (esetleg hétvégi) szórakozást biztosítanak. Fontos az izgalmas kerettörténet, amiben eddig nem volt hiány. Nem is lesz. 1996 áprilisában folyatódik Zak Kingston kalandja... Sok volt ez a három év kényszerpihenés... Csak CD-n.

Mr.T.

PC GURU

82%

A Cyberia méltó folytatása 1996-ban.

Descent 2

Rókabőr kettő...

INTERPLAY
Készítő: PARALLAX
486DX2-66, 8MB RAM, DOS 5.0, VGA-SVGA, 20 MB HD
SB, -16, -AWE32, GUS, VR sisakok, speckó joystick-ok

Annak idején hatalmas siker volt a Descent. Amikor legelőször megláttam, nem is hittem el, hogy ez nem nekem jutott először az eszembe. Hihetetlenül fantasztikus élmény volt a teljesen 3D-s pályán összevissza repkedni, és irtani az ellenséget. A hálózatos játék valami borzasztó jó volt, akkoriban hatalmasakat nyomultunk a kollégákkal (néha egész éjszaka...). Szóval jó volt, szép volt, aztán valahogy elfelejtettük a dolgot. Hogy miért történhetett mindez? Valahogy az idő múlásával elkopott a dolog, és unalmassá vált. Meg aztán jöttek sorban a játékok.... Jelen pillanatban a Duke Nukem 3D a ditmeccs-partik sztárja, de ez lehet, hogy hamar elfelejtődik (bár kétlem), hiszen itt a Descent 2! Ha lehet, még szebb, még jobb, még SVGA-bb, még Pentiumkellneki-bb.

Szóval Descent kettő. Mi is az alapvető változás, ami miatt meg kell(ene) venni a második részt? 30 új szint – szuper, új fegyverek – Gauss, Helix, Phoenix, Omega stukkerek, 6+2-es szintű lézer, Flash és Guided (irányítható) rakéták, stb. Az 1996-os elvárásoknak megfelelően megy SVGA-ban (800x600!), Win 3.1 és 95 alatt ablakban is, alapban benne van a jelen pillanatban kapható VR sisakok támogatása (Cybermaxx, Forte VFX-1, i-Glasses, stb), meg még vagy ezer apró dolog, amit az első részből kifelejtettek. Viszont nagyobb masina kell neki mint elődjének, pedig ezt szinte semmi sem indokolja. Míg az első rész DX4/100-on VGA-ban úgy ment mint az álom, ennek már elkel egy százmegás Penyó (a VGA-hoz!). "Aszongya – mondta a lusta programozó –, ha valaki ezzel akar ticsungolni, akkor előbb egy computerbolt irányába vegye az útját, a stuffboltba pedig csak az új 166-os Pentiummal a hóna alatt merészeljen megjelenni, feltéve ha nem akarja közröhej tárgyának kitenni magát." Őőőőőőő.... Okéóbé, ez kicsit erős volt, de sajnos valahogy erről szól a dal. Na persze azért elröfög egy soványabb gépen is, de csak VGA-ban próbáljuk meg.

S lássuk vala megfele miért is kell nekünk ezért bikább gépezetet vásárolnunk. A legelső szembetűnő változást én még nem vettem észre. Néhány apró különbség azért előjött, de ez megint nem indokolja a

sebességkülönbséget. Szebben lett megoldva a termek fényviszonya, finomabb az árnyékolás. Az ajtókat sokszor csak egy kapcsoló áramkör szétlövése után tudjuk kinyitni - shit. Határozottan tetszett viszont az, hogy a pályák sokkal inkább hasonlítanak bányákra és felszín alatti bázisokra, mint az első részben. Ettől függetlenül nem lett monoton a játék, sőt. A textúrakészlet sokkal szebbre sikerült, mint az előző részben, de szinte ez az egyetlen, ami tényleg szembetűnő változás.

A robotok... Van lopó-robot, amit elég nehéz hidegre tenni, viszont annál inkább enyves a manipulátora. Ha egy ilyen (zöld) lopó-robotot közel engedünk magunkhoz, akkor máris fújhatjuk a legbikább fegyverünket (mert megfújja), ha az nincs, akkor rakétánkat. Ha deathmatch partiban nyomulunk, akkor érdemes kipukkasztani, mert a sok lopott cumót mind felvehetjük utána.

A legjópofább dolog a Guide-A-Bot. Ez egy kis robot, aki általában egy rács mögött található. Ha kiszabadítottuk, akkor az általunk adott parancsoknak megfelelően cselekszik. Alapban a kijárat megkeresése az aktív állapot, ilyenkor sorban megkeresi nekünk a színnel jelzett access-eket, majd elvezet a reaktorhoz – ennek szétlövése után pedig a kijárathoz. A SHIFT és a számbillentyűk (1-0-ig) valamelyikének lenyomása újabb parancsot ad idegenvezetőnknek. Így tudunk energiát, shield-et, meg hasonló forrásokat könnyedén megtalálni. A default parancsot a SHIFT+0 lenyomásával tudjuk visszaállítani. Aztán van még egy jó dolog, ez pedig az energia-shield konverter. Ez a szerkezet (feltéve hogy felszedtük) a felesleges energiánkat pajzzsá alakítja. Sajnos csak a 100 egység feletti energiamennyiséget hajlandó átkonvertálni, de azt legalább egy az egyben. Ez nagyon baró, főként azért, mert energiát sokkal többet találunk, mint shield-et. A titkos részek is jobban el lettek dugva, nehezebben lehet őket felismerni pusztán a fal textúrája alapján.

Mindent összevetve a Descent 2 nem rossz játék, érdemes megnézni.

SAKMAN

PC GURU 85%

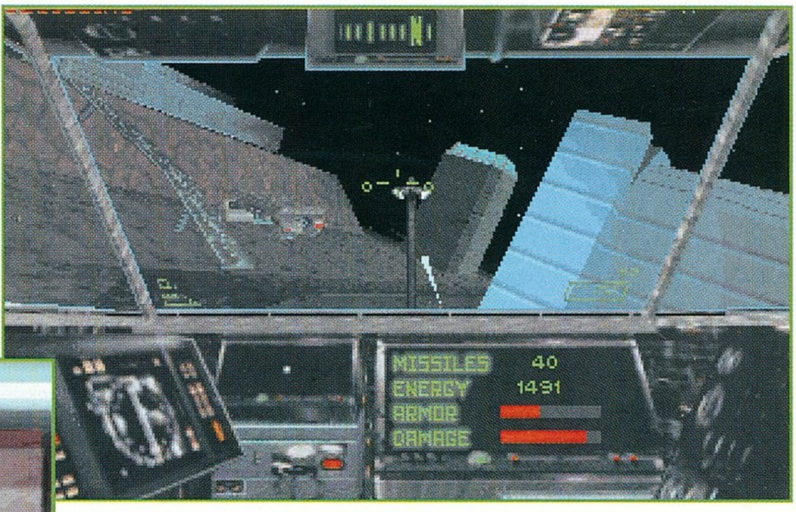
Tetszett az első rész? Igen? Nem fogsz csalódni a másodikban sem (...ha van penyód sok rammal...).

Terminator: Future Shock

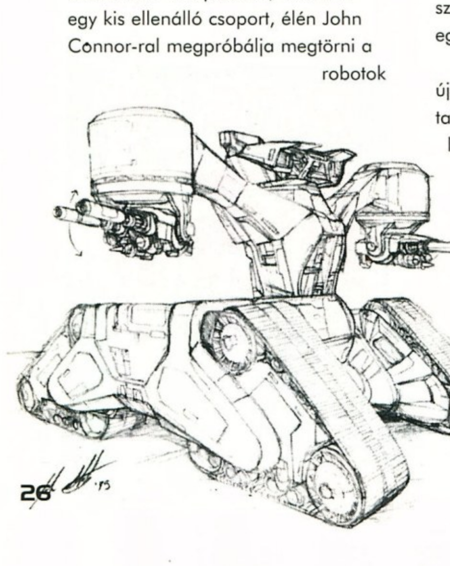
BETHESDA
486D-50, 8MB RAM, MS-DOS 5.0, VGA, 20 MB HD, MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák

2015-ben járunk Los Angelesben, pontosabban az egykori Los Angeles maradványai között. Mintegy 20 éve már, hogy az emberek és a robotok között kitört a háború. Ezt a háborút az USA által létrehozott számítógépes védelmi rendszer, a SKYNET indította. Üzembe helyezése után nem sokkal „önálló életet kezdett": megállapította, hogy a Föld legfőbb ellenségei maguk az emberek, ezért atomcsapást mért a legnagyobb városokra. Percek alatt emberek milliói pusztultak el. A többiek a sugármérgezés áldozatai lettek, talán még szörnyebb halált halva. Csak néhányan élték túl a támadást. A robotok uralkodtak minden és mindenki felett. A romok között robotok folyamatosan kutatnak túlélők után, akik számára haláltáborokat építettek. Az emberiség eliminálása majdnem tökéletesen befejeződött, azonban egy kis ellenálló csoport, élén John Connor-ral megpróbálja megtörni a robotok hegemóniáját... Természetesen hozzájuk csatlakozunk mi is magányos hősként.

A játék első küldetésében el kell jutnunk John Connor-hoz, majd a többi 16 során tőle és társaitól kapjuk az instrukciókat. Hol gyalog, hol egy rakétavetős dzsippel, hol pedig egy az ellenségtől szerzett H/K helikopterrel kell a feladatokat végrehajtanunk. A küldetések nehézsége pályáról pályára érezhetően nő. Az első küldetés „városnéző sétája" után, később sokkal hosszabb, összetettebb célokat kell elérnünk. Sebesülteket szállítunk dzsippel, hidat és vegyi üzemet robbantunk, foglyokat szabadítunk ki, adatokat töltünk le egy robot-bázison,...



Az egymás utáni pályákon egyre újabb fegyverfajtákkal és ellenfelekkel találkozunk. Míg eleinte csak a lebegőaknák és néhány lépegető az ellenfelünk, addig később H/K helikopterek, tankok és persze különféle terminátorok is feltűnnek. Van egy rendkívül gnóm kinézetű, kis alacsony robot. A buta kinézetével ellentétben az egyik leghalálosabb ellenfelünk, ugyanis rakétákat lő, melyek kb. felezik egyszerre a pajzsunkat és energiánkat is, így nagyon vigyázzunk vele! A másik igen veszélyes ellenfél a Flencer nevű, korábban mintavételre használt robot. Ezt erre a célra négy hosszúkás, éles karral szerelték fel, melyekkel szépen apróra szabdal minket, ha közel engedjük magunkhoz. Célszerű tehát valamiféle erős fegyverrel, (pl. lézerágyú) már messziről leszedni.



Természetesen ellenfeleink leszedegetésére megfelelő fegyverarzenált (12 féle fegyver) és egyéb pirotechnikát gyűjthetünk be a játék során.

Most leírom a fontosabb fegyvereket, és azt amit hatásos használatukról szerintem tudni kell. Az első fegyverünk a puszta vascső. Ez csak a játék elején és esetleges krónikus lőszerhiánykor kap szerepet. A sörétes puska itt is hozza formáját. Nagy a tűzereje, azonban elég sok időt vesz igénybe az újratöltés, azaz lassú. Ha biztos fedezékből tudunk lövöldözni, akkor érdemes ezt használni. Szerintem a géppisztolyok lövedékeivel és az energiával későbbi pályákon érdemes spórolni, ezért ütegtornyokat és mozgóaknákat lehetőleg csak ezzel szedjük le. A fegyverek következő csoportját három fegyver alkotja: az Uzi, a géppisztoly és a gépágyú. Ezek azonos töltényt használnak. Akkor érdemes használni őket, ha a pontos célzás nehézkes, illetve ha az ellenfelet folyamatosan tűz alatt kell tartani. Ez utóbbira példák a Terminátorok. Sokáig talán az egyetlen hatásos fegyver ellenük a gépágyú. A gránátvető és a rakétavető azonos hatóerejű fegyver, azonban míg a rakétavetővel igen pontos célzás lehetséges, addig a gránátvetővel csak közelítő lövéseket lehet leadni. Egyébként igen hasznos fegyver: egy jól eltalált lövésével egy terminátor leszedhető. Tapasztalatom szerint a terminátor lába és a talaj találkozásához érdemes célozni, vagy

telibe kell kapni a mellkasát, és így garantált a siker. Az energiafegyvereknek két csoportja van a játékban: lézer- és plazma-fegyverek. A célzóval is felszerelt lézerpuska hatásos fegyver, de a söréteshez hasonlóan sajnos igen lassú. A lézerágyú talán az egyik legjobb fegyver. Terminátorok leszedhetők egy rövid sorozatával.

Amire oda kell figyelni nála az az, hogy zabálja az energiát: egy lövése öt egység energiát fogyaszt, míg maximum 800 egység energia tárolására képes. A plazmafegyverek (plazma-pisztoly, plazma-puska és plazma-ágyú) közül az utolsó használható viszonylag hatásosan. A bemutatott fegyverfajták jótékony hatását jól tudjuk kiegészíteni a különféle pirotechnikai eszközökkel. Ezek robbanóerő szerinti sorrendben a következők: molotov koktél, csőbomba, repeszgránát, canister

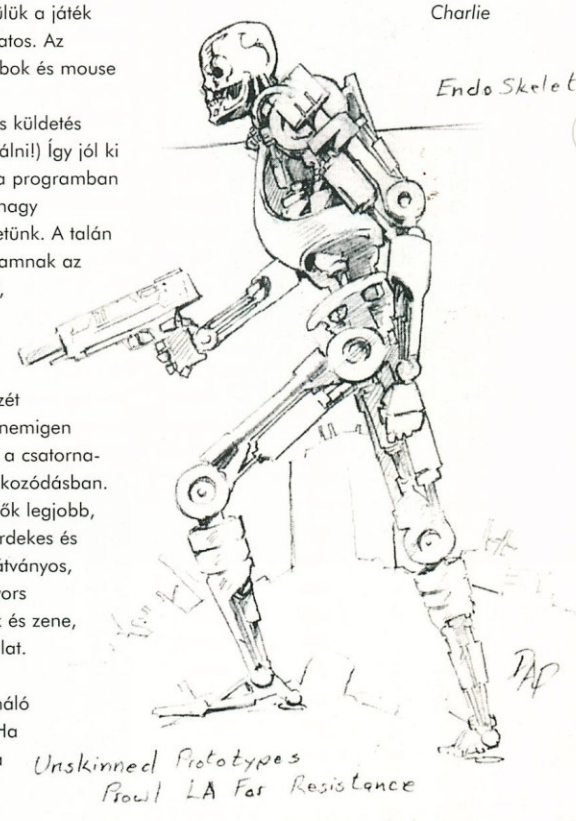
bomb és satchel charge. A molotov koktélnak nem sok hasznát találtam, de kedves kis fegyver. Valószínűleg az ellenálló szellem továbbvitele miatt került bele a játékba. A csőbomba és gránát egy kis hatósugárban igen nagy pusztítást végez. A gránát az aknavetőben is használható. A canister bomb nagy hatósugarú fegyver, ha eltalálunk vele közvetlenül egy ellenfelet annak kampec. Jól használható még gonosz ellenfelekkel telerakott szobák megtisztítására is – csak be kell hajítani és kész. Lehetőleg ne vágjuk a mellettünk lévő falhoz, mert már nem lesz időnk sajnálkozni a dolgon. Az utolsó bombát nevezhetjük egyszerűen TNT-nek is. Ezt aktiválva 15 másodpercünk van, hogy eliszkoljunk a környékről. Egyes küldetésekben megadott célpontokat kell vele felrobbantani. A harmadik küldetésben ezzel tudjuk az elektromos kerítést semmissé tenni.

Érdemes néhány szót ejteni a játék grafikájáról is. A terepek igen összetettek. Rengeteg tereptárgy van mindenütt, melyek közül sok használható is. A városban a házakba bemehetünk, és a szobák illetve folyosók is gazdagon be vannak rendezve (pl. fürdőkád benne hullával, hűtő, számítógép, íróasztal, és a többi), a robot-bázisokon pedig számos kapcsolóval kell bíbelődnünk. A terepek és a tárgyak textúrázva vannak. A játék kissé monoton, kékes-szürkés színpalettáját (mely egyébként jól illik a történet hangulatához) bőven ellensúlyozza a textúrák részletessége. A programban felhasznált grafikus engine-t Xngine-nek nevezik, és ez az egyik leggyorsabb a világon. Kb. 30000 poligon textúrázására és árnyékolására képes másodpercenként. Ez érezhető a programon is: egy DX4/100-ason egy ARK1000-es kártyával teljesen remegésmentesen scrolloz. Rendkívül látványosan kezeli a program a fényeket. A lövések, tüzek, ... által keltett fények mind szóródnak és láthatóak az egyes tárgyakon, így jön létre a játék annyira élethű atmoszférája. Meglepően jóra sikeredett a perspektivikus ábrázolás is. Del-lel mindketten elcsodálkoztunk, hogy milyen tériszonyunk lett, mikor az egyik küldetésben az adó-vevő torony tetejéről, a szédítő magasságból lenéztünk. A játék zenéje ismerős lehet azok számára akik játszottak a Terminator Rampage-vel. Ott is nagyon hangulatos volt, itt is nagyon jó. A hangok, effektusok megérnek egy misét. Egyszerűen kiválóra sikeredtek. A csatornarendszer baljós csobogása, a teleportálás hangja, a lépések zöreje, a robbanások, az

egyes fegyverek hangjai és persze a robotok pneumatikájának jellegzetes sipító hangja mind nagyon élethűek és jó minőségűek- nélkülük a játék nem lenne ilyen hangulatos. Az irányítás szerintem gombok és mouse közös használatával a legkényelmesebb. (Autós küldetés előtt célszerű átkonfigurálni!) Így jól ki tudjuk használni, hogy a programban szinte minden irányba, nagy látószögben körbenézhetünk. A talán egyetlen hibája a programnak az automap. Ennél is a 3D, árnyékolt megjelenítést alkalmazták. Ez igen látványos, de sajnos csak a terep egy kis részét láthatjuk egyszerre, így nemigen használható, talán csak a csatornarendszerben segít a tájékozódásban.

A játék az utóbbi idők legjobb, 3D lövöldözős játéka. Érdekes és változatos küldetések; látványos, összetett és rendkívül gyors grafika; jó hanghatások és zene, magával ragadó hangulat. Remélem a többi, ezt a grafikus rendszert használó játékuk is ilyen jó lesz. Ha igen, akkor a Betchesda az egyik legsikeresebb és legnépszerűbb kiadó lehet ebben az évben.

Charlie



PC GURU

92%

Az egész játék szuper, csak használhatatlan az automap

Warhammer
Shadow of the Horned Rat

MINDSCAPE

486DX2-66, 8MB RAM, Win '95, SVGA, 20 MB HD, Microsoft egér, hangkártya

Mindig rettentően elkeserít, ha egy olyan programról kell negatív kritikát írnom, amely könnyűszerrel az év egyik legjobb játéka lehetett volna. Ez a helyzet a Warhammer című játékkal is. Már a cím is ismerős lehet a szerepjátékosok körében. Ez a játék nyugaton igen nagy népszerűségnek örvend és milliók játsszák. Ez a játék olyan, mint amikor egy csapat gyerek önfeledten tologatja az ólomkatonáit. Itt csak az a különbség, hogy orkok, goblinok és más Káosz szülte teremtmények is bekapcsolódnak a küzdelembe. Biztosan egész kellemes lehet, ha az ember össze tud szedni egy ütőképes csapatot és persze az sem árt, hogy megfelelő társakat találjon magának a küzdelmekhez.

Erre a világra alapozták a programot és merem állítani, hogy egészen jó választás volt. Sikerült egy olyan légkört adni a játéknak, ami az első pillanatban megfogott. Nagyon kevés ilyen program érkezik manapság, így érthető izgalommal fogtam bele a tesztelésbe.

Az örömömet azonban kicsit elvette az a tény, hogy a program csak Windows 95 alatt volt hajlandó elindulni. Az ismerőseimtől hallott hírek alapján nem igazán volt kedvem felrakni, de azért a Warhammer is piszkálta a csőrömet egy kicsit. A szerencse most az egyszer rám mosolygott egy kölcsön winchester formájában, így nem kellett a sajátomat kockáztatnom (Win 95 felrakása, néha egyenlő egy format c: parancs kiadásával). Technikai akadálya most már nem igen volt a megaélvezetnek. A gondok azonban csak itt kezdődtek. Gabriel barátom DX2-66-os gépén elég lassan döcögött a dolog. Sebaj, gondoltam otthon a Pentiumon majd repülni fog. Hát itt történt az első nagy pofáraesésem. Bizony egy Pentium 120-as processzor sem volt elég a drágának, 10 hadtest esetén csak vánszorogtak a csapatok a képernyőn, pedig minden grafikai sallangot leszedtem a programról. Ezt azért egy kicsit durvának tartom, bár Masell úr külön figyelmeztetett, hogy ne felejtsem el megemlíteni, hogy CSAK 8 MB RAM található a gépemben. Úgy látszik a kedves Warhammer programozók 16 MB RAM-ot tartanak a szükségesnek a programjuk futtatásához. Azért valahol határt kéne szabnunk ennek a RAM mizériának, hiszen maholnap több RAM lesz a gépekben, mint amekkora a merevlemez.

Kicsit van egy olyan érzésem, hogy ez a sok RAM nem is maguknak a programoknak kellenek, hanem inkább a Windows baromságaira. Arra meg aztán eszem ágában sincs kiadni ekkora összegeket. Kicsit elszaladt a ló az utóbbi időkben a szoftverfejlesztő cégek egy részével. Állítják, hogy a Win 95 a legjobb operációs rendszer, amit valaha is

megcsinálták és sokkal könnyebb is rá programokat írni, mint az elavult DOS-ra. Nos rendben, csak akkor hol vannak azok a hírneves Win95-ös játékprogramok. Mert bizony én még nem láttam egyetlen egy olyan programot sem, amely megverte volna a kiforrott DOS-os játékokat.

Ne értsen félre senki, én nem vagyok a haladás ellen, de ezt ami most folyik a játékprogramok terén, azt inkább hátrálásnak nevezném nem előremenetelnek. Miért kell valakit akarata ellenére rákényszeríteni egy

új operációs rendszer használatára, ami a játékok futtatása terén messze elmarad a jó öreg MS-DOS-tól. Bánom is én, tegyék fel a CD-re a Win95 verziót is, de ne felejtsék le a DOS-t sem. Tessék meghagyni a választást nekünk felhasználóknak; hogy eldönthessük, kell e ez nekünk avagy sem. Gyanítom nem sok ember választaná a Windows változatot.

Mielőtt még jobban belelovalnám magam ebbe a témába, inkább elkezdem a Warhammer bemutatását. Mint ahogy azt az elején már említettem, egy remek stratégiai játékkal van dolgunk. Egy zsoldoscsapat kapitányaként kell helytállnunk egy háború közepén. A szolgálatainkért persze nem csak köszönetet kapunk, csengő arannyal kárpótolnak minket a véres csaták után. Az ötlet szerintem szenzációs és egyre jobban belemelegedtem a küldetések során. Kezdetben persze csak két csapatnak parancsolhatunk, de később, ahogy növekszik a hírnevünk úgy állnak be a csapatunkba a hírnévre és gazdagságra vágyó kalandorok.

Most, hogy túl vagyok már jó néhány küldetésen, megérkeztek az első ágyúk is a csapatomba, mondanom sem kell, hogy elég magas zsoldért. A hadjárat folyamán 25 különböző seregtípusból válogathatunk. Ezek között lesznek fanatikus törpe harcosok, megtért rablóbanda, kóbor varázslók és még sok egyéb érdekes lény.

A hadjárat kezdetén a privát lovasságunkat és egyetlen egy szál gyalogságot irányítunk. Az első küldetés még nem túlzottan nehéz, de azért egy hirtelen felbukkanó farkaslovas csapat könnyen megizzaszthatja a figyelmetlen hadvezéreket. Persze egy jó zsoldoshadsereg nem nélkülözheti egy kiváló pénzember tanácsait. A mi kapitányunk is egy ilyen emberre bízta az összeharácsolt aranyai kezelését. Paymaster Dietrich a lehető legalkalmasabb ember erre a feladatra. Ő fog tájékoztatni minket a beérkező küldetésekről, de a pénz számolásának nehéz terhét is leveszi a vállunkról. Ő fogja kifizetni a csapatainknak járó pénzt is. Ne feledkezzünk meg arról, hogy azoknak az egységeknek is fizetnünk kell valamennyi pénzt, amelyek nem jönnek velünk a csatába. A kívánt seregek kiválasztása után be kell még állítanunk azt a sorrendet, amelyben a menetoszlop vonul. Ennek akkor van jelentőssége, amikor a rajtunk üt az ellenfél váratlanul. Ilyenkor nem lesz időnk

beállítani a sereget a nekünk tetsző módon, mindenki úgy fog harcolni, ahogy elindult. Az igazi csata első felében lehetőségünk lesz beállítani a zászlókkal övezett részen a csapatainkat megfelelő harci pozícióba. Ilyenkor nem árt, ha figyelembe vesszük a terep adottságait is, mivel egy meglepetésszerűen támadó csapat könnyen megfutamíthat egy nálánál kétszer akkora hordát is.

A harmadik küldetés környékén csapódik hozzánk egy bűnbánó rablóbanda, akik igencsak járatosak a számszeríj használatában. Nagyon meg kell velük tanulni harcolni, mivel alaposan le tudják gyengíteni az ellenfelet. Idővel egy amber mágus is beáll hozzánk, igaz őt csak az orkok elleni gyűlölet vezérli, nem az arany. Használható csapat még a Fekete Bosszúállók hadteste is, akik a városuk lerombolása után csapódtak mellénk. Persze minden küldetés után lesznek újabb jelentkezők, akiket fel lehet bérelni. Nagyon oda kell azonban figyelni a pénzügyi helyzetünkre, nehogy ne tudjuk kifizetni a csapatot a jutalom összegéből.

Tehát ott tartottunk, hogy felállítjuk a csapatainkat a zászlós körben. Igyekezzünk minél több csapatot bevinni a fák mögé, hiszen onnan kiválóan támadhatnak a meglepett ellenfelekre. A jobb oldalon álló kezelőszervek közül nem igazán szeretném mindet elmagyarázni, hiszen a kard gomb a támadásra, a lábak pedig a mozgásra utalnak. Ezek elég egyértelműek. A fej ikon használata igényel egy kis magyarázatot. Ezt be- és kikapcsolva tudunk a csapatainknak öntudatot adni. Amíg ez ki van kapcsolva, addig a seregek nem csinálnak semmit. Ez elsőre elég furcsán hangzik, de gondoljunk csak bele, milyen kellemetlen lenne, ha a gyalogság az első goblin banda megpillantásakor ész nélkül nekilódulna. Útközben lenyilaznák, megsütnék és kerékbe törnék őket. Ennek a gombnak a használatával viszont szépen egy helyben maradnak és csak akkor lendülnek támadásba, amikor az a legcélszerűbb.

Maga a harcrendszer leginkább az ősrégi Centurion-ra emlékeztet. Real-time harcot akartak produkálni a készítők, de szerintem sokkal nagyobb sikert értek volna el, ha megmaradnak a körökre osztott harcrendszernél, ahogy az az eredeti játékban is dívik. Egyrészt sokkal gyorsabb lett volna a játék, másrészt meg kicsit kaotikus a harcmező, amikor 20-30 csapat egyszerre ontja egymás vérét. Ezekben a játékokban nem igazán a stratégiai érzék dominál, hanem az ügyesség és gyorsaság. Nem lehet olyan jól kihasználni az egyes egységek képességeit. Egy valós idejű csatában

NE E SE

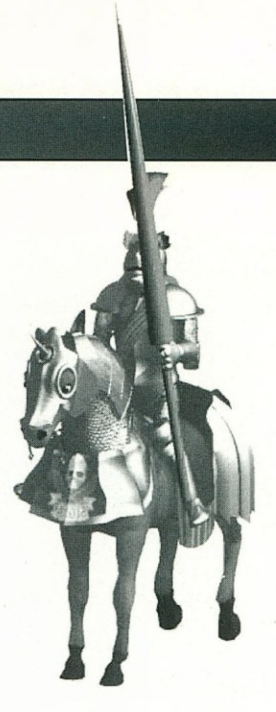
egy varázsló inkább nyűg, mint hasznon. Állandóan védeni kell, mindenki őt támadja. Sokkal népszerűbb lett volna a program, ha csinálnak egy Panzer General típusú programot. No mindegy, a kedvemért nem valószínű, hogy átírják az egész harcrendszert.

HARC

Az igazi csata előtt lehetőségünk nyílik még előzetes parancsok kiadására is. Ezek közül a legfontosabb az, hogy megmondjuk a csapatnak, hogy hova menjen el a harc megindulásakor. Itt nyílik lehetőségünk a csapat harci alakzatának megváltoztatására. Ez két dolog miatt fontos. Egy ék alakú formáció sokkal könnyebben el tud rejtőzni kis helyeken és a rohamozásnál sokkal hatékonyabb. Itt állíthatjuk be azt, hogy milyen irányba nézzen a csapat. Ez sem mindegy, hiszen az ellenfélnek a mi látómezőnkben kell lennie, hogy észrevegyük. Értelemszerűen nem látunk egy csapatot akkor, ha az előttünk álló erdőbe bámulunk. Ezekkel a gombokkal akár egy gyors hátraarcot is csinálhatunk.

A közelharcban is akad néhány érdekes funkció, amit nem árt megvizsgálnunk. Az egyik ilyen a mágikus tárgyak használata. Néhány csapat vezetőjénél találhatunk mágikus tárgyakat. Ezeket általában véletlenül adja a program, de van olyan is amikor ezek a varázseszközök már eleve a karakter birtokában vannak. A lovasság vezetőjének például olyan kardja van, ami percenként képes egy tűzlabdát kilőni magából. Ez elég kellemes dolog, mivel akit megcélzunk vele, az egy darabig nem fog csatázni, hiszen elhamvad. Persze a többi vezérnek nem ilyen erősek a fegyvereik, de azért azok is elég kellemesek a harcokban. A kürt ikon szimbolizálja a rohamot. Ilyenkor a kijelölt csapat egy mindent elsöprő rohammal az ellenfélre ront. A pszihikai hatáson túl a támadót illeti meg az első csapás joga, sőt erő bonuszt is kap a támadó. Vigyázni kell azonban, mert ha túl messziről rohamozunk, akkor kifulladhatnak a katonáink. Kellemetlen, ha pont az ellenfél orra előtt állunk le pihegni, mivel ott könnyűszerrel levághatnak minket. Azt hogy milyen távolságra tudunk rohamozni, a program a csapat movement pontjaiból számítja ki. A lovasság például a maga 8 pontjával elég messzire tud támadni.

A zászló ikon használatával lehet visszavonulni. Nem igazán láttam sok értelmét, hiszen a menekülő embereimet elég gyorsan le tudták vágni az ellenfelek. Így aztán érdemes inkább egy segédcsapatot vinni a megszorult egység megmentésére. Ha mégis kitör a pánik a csapatunk tagja között és elmenekülnek, akkor a tisztek dolga lesz megállítani a menekülőket. Ebben nagymértékben közrejátszik az adott vezető leadership értéke is.



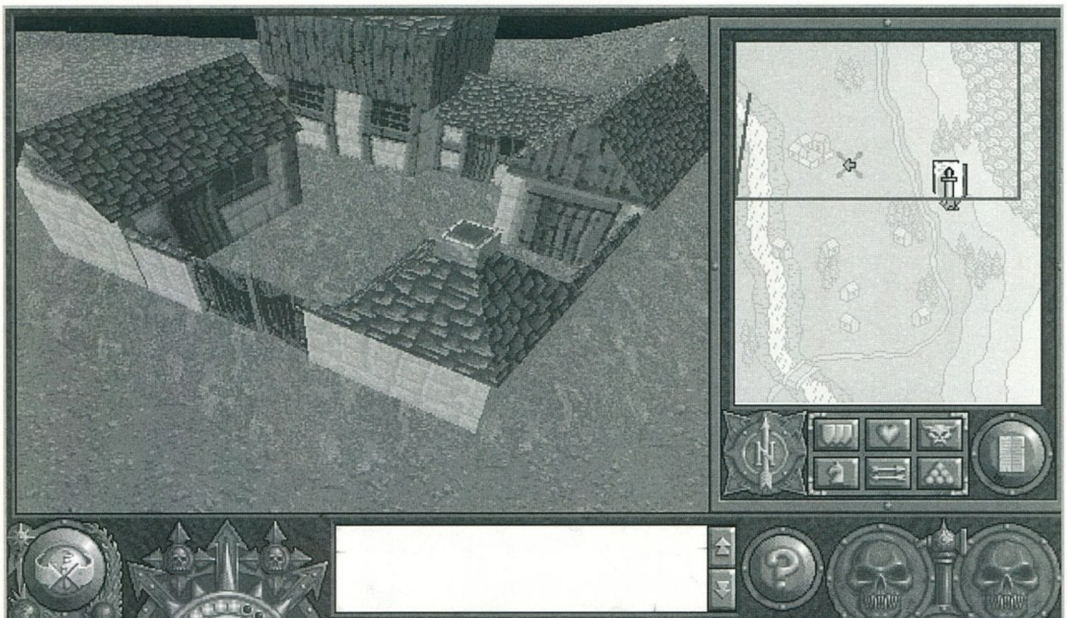
Magas érték esetén könnyebben ráncba tudja szedni a gyáva bandát.

A bicepsz használatával a csapat hősiességét tudjuk növelni. A kézikönyv szerint ha sűrűn klikkelgetünk ide, akkor jobban fognak harcolni az embereink. Nos én ezt nem igazán vettem észre, szerintem csak elvonja a figyelmet a csata többi részéről. A csatákban megölt ellenfelek után természetesen jár a tapasztalati pont. 2000 pont után növekszik a csapatunk fegyverforgató képessége eggyel, 4000 pontnál megugrik az erőnk és ha valaki átlépi a 6000 pontos álomhatárt, akkor az el tud viselni még egy sebet a csatában.

CSATAMÁGIA

Most lássuk a fantasy játékok egyik legizgalmasabb részét, a mágiát. Hozzám egyelőre még csak egy mágus csapódott, így a többiről nem nagyon tudok mit mondani. Ezt a varázslót Allor-nak hívják és csak úgy hobbiból állt be a csapatomba. Sokáig nem húzta szerencsétlen, mivel beleszaladt egy kóbor ork bandába és azok kicsit összeverték. A varázslatai sem voltak túl jók, de azért úgy érzem, hogy egy kis odafigyeléssel egészen jól tudtam volna használni. Volt egy varázslata, amelynek hatására szellemek támadták meg az egyik csapatot. Ők így csak fele olyan sebességgel tudtak közlekedni és a harci képességeik is igencsak leromlottak. A nagy hátránya ennek a varázslatnak, hogy egyszerre csak egy csapatra lehet rámondani.

Nem rossz stratégia, ha rámondjuk valamilyen erős csapatra ezt az átkot, aztán megtámadjuk őket a lovassággal. Miután levágtuk őket, varázsoljunk el egy másik csapatot. Így elég hatékonyan meg tudjuk gyengíteni az ellenséget. Az iránytű tetején található kék pontok jelölik a



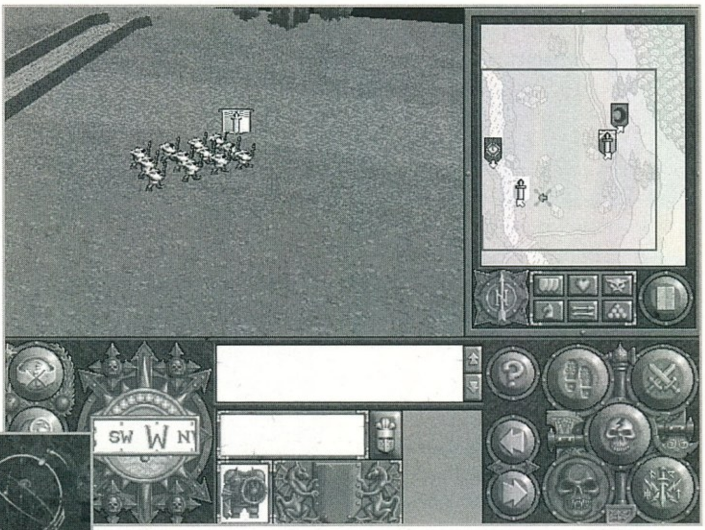
rendelkezésünkre álló varázserőt. A mágiahasználatkor a varázslathoz szükséges varázspontok levonódnak. 60 másodpercenként újabb adag mágia fog a rendelkezésünkre állni. A gondok akkor kezdődnek, amikor ellenséges mágusok is feltűnnek a színen. Ilyenkor semlegesítenünk kell az ő varázslataikat is. Minden mágus rendelkezik egy dispell magic varázslattal, aminek segítségével semlegesítheti az ellenséges sámánok és boszorkánymesterek praktikáit.

A varázslónk halálával az összes általa castolt mágia megszűnik. A varázslók szintjeiktől függően kapnak varázslatokat. Egy négyes szintű Wizard Lord például már 4 varázslatot képes a fejében tartani. 1000 tapasztalati pont után kap új szintet egy mágus.

A sikeres ütközet után visszatérünk a bázisra. Itt kapunk rövid értékelést az általunk elért sikerekről, illetve kudarcokról. Az új küldetések a könyvelőhöz futnak be. Itt tudjuk kiválasztani a nekünk megfelelő missziót. Figyeljünk nagyon oda, hogy megfelelő nagyságú regimenttel rendelkezzünk. Nincs bosszantóbb, mint amikor egy sikeres küldetés után elvállalunk egy öngyilkos feladatot és még csak nem is mentettünk. A könyvelő szobájában található három fontos könyv. Ezekbe belelapozva fontos információkat tudhatunk meg. A szörnyeket bemutató könyvből elég jó információkat szerezhetünk be az ellenfeleinkről. Nem árt tudni a gyenge pontjukat és azt sem, hogy melyik csapatunkra a legveszélyesebbek. Értelemszerűen azokat nem fogjuk megtámadni velük.

A Troop Rooster segítségével tudjuk feltölteni a foghíjas csapatainkat és itt vehetünk fel új embereket is. Érdemes áttanulmányozni a statisztikákat is, mivel nem árt ha tisztába vagyunk a képességeikkel. A Book of Magic pedig az összes eddig megismert varázstárgyról és varázslatról ad kimerítő ismertetőt. Gondolom nem szükséges elmagyaráznom ennek a könyvnek a jelentősségét.

A végére maradt néhány megszívlelendő jó tanács, amelyek segítségével kicsit kellemesebb lesz játszani a Warhammer-rel.



– Ne hagyjuk, hogy a varázslóink és az íjászok kézitusába keveredjenek. Mindig védjük őket meg legalább egy egységgel. Persze az ellenfél mágiahasználóit és íjászait nem kell ennyire féltenünk.

– Használjuk a lovasságot az ellenfél feltartóztatására, amíg oda nem ér a lassúbb gyalogság.

– Amikor csak lehet támadjunk hátulról vagy kapjuk oldalba az ellenséget. Sokkal nagyobb pusztítást tudunk végezni és nagyobb az esélyünk arra, hogy megfutamítsuk az ellenfeleket.

– Nem árt addig üldözni az menekülő ellenséget, amíg még egy is van a csapatban. Csak a halott ork a jó ork!

– Használjuk a varázslót a veszélyes célpontok kiiktatására (sámánok és ellenséges ágyúk).

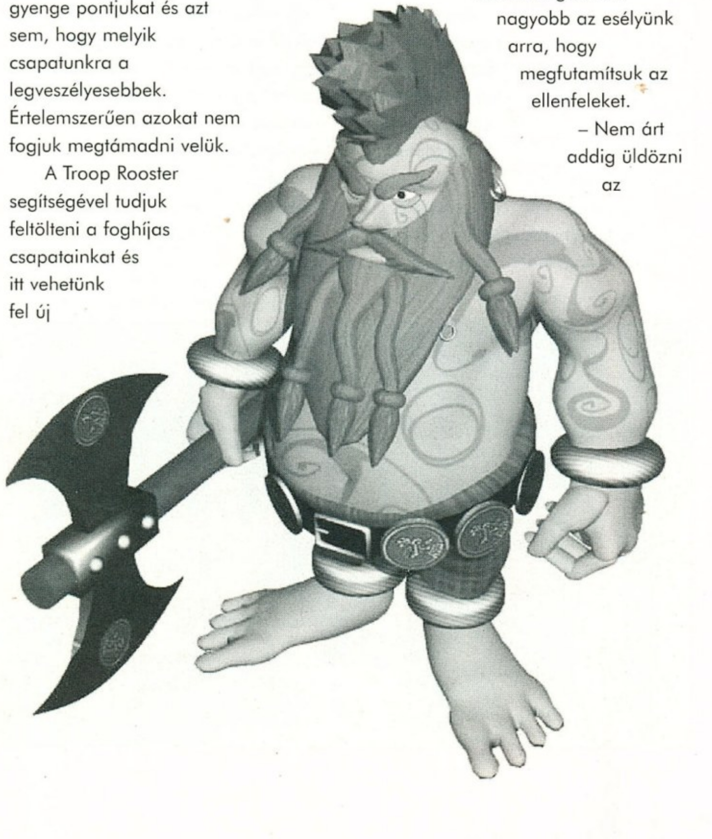
– Mindig a megfelelő csapatokat használjuk a megfelelő ellenség ellen. Egy ősrégi gyűlölet sokat dobhat a harci kedven.

– A nehézfegyverzetet nem tudjuk mozgatni a csata során. Gondosan válasszuk meg azt a pozíciót, ahol beássuk őket.

– Mágikus fegyverek elszórtan találhatók a csatatéren. Érdemes bejárni az egészet, hogy megleljük őket, a későbbiekben szükségünk lesz minden mágikus támogatásra.

– Egy küldetés kudarca nem feltétlenül jelenti a karrierünk végét.

– Néhány különösen ronda szörny képes megfélemlíteni az embereinket. Ezeket célszerű távolról legyűrni, mert a közelharcba esélytelenek vagyunk ellene.



Ennél természetesen több tudnivalót tartalmaz a Warhammer 100 oldalas kézikönyve, de a rendelkezésemre álló oldalak határt szabnak a leírásnak.

Furcsa egy játék ez a Warhammer. Nagyon sokat szidtam játék közben a lassúsága és a nehéz kezelhetőség miatt. Azonban minél többet játszottam vele, éreztem legbelül, hogy egy nyers gyémánttal van dolgom. Kár hogy ez a program nem a megfelelő kezekbe került először. Beleborzongok, ha arra gondolok, hogy mit is tudtak volna csinálni ebből a témából a Westwood fiúk. Hogy kasszasiker lett volna, az biztos. Így azonban csak egy átlagos stratégia lett belőle, amit csak a magamfajta fanatikusok, mint Pellus tudnak értékelni. Bár lehet, hogy ő is azt mondja, hogy kár ezzel az időnket pocsékolni. Ennek ellenére akik Pentiumot tartanak otthon és akad 16 MB RAM a gépükben, próbálják ki.

Lehet, hogy más sokkal többet ki tud hozni a programból. Kár volt ezt a Win95-öt belekeverni a játékba.

Mocsy

PC GURU

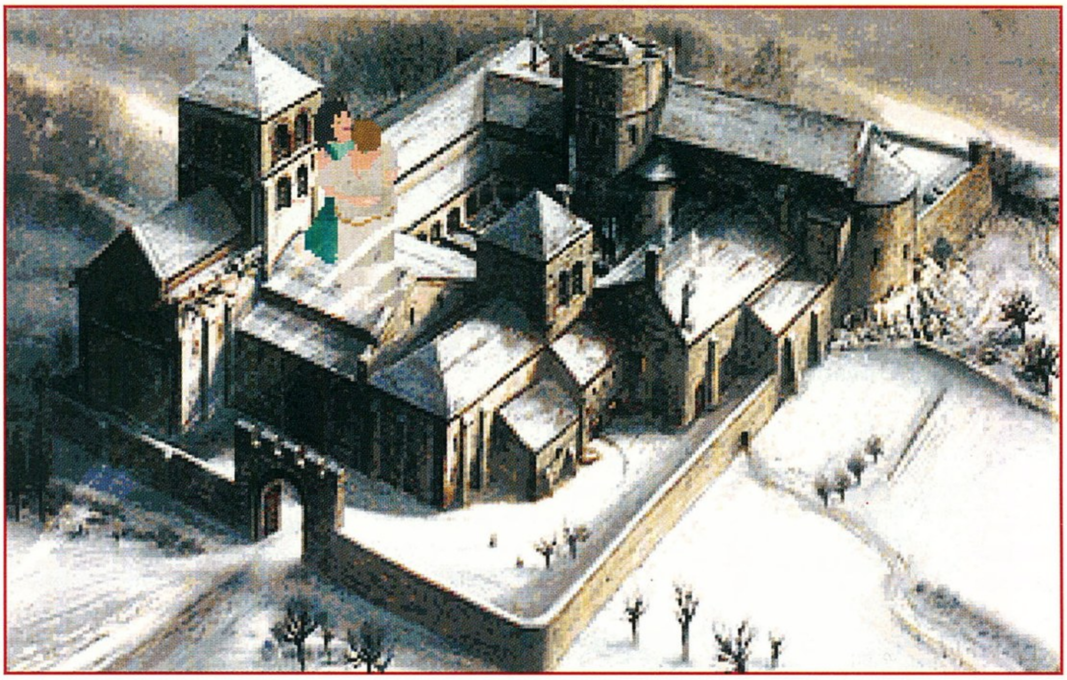
75%

Az év egyik nagy stratégia programja lehetett volna, de Bill kedvéért lemondtak róla.

Knight's Chase
Time Gate

INFOGRAMES

486DX-33, 8MB RAM, CD-ROM, EGÉR MS-DOS 5.0 VGA, 25 MB HD SB 2.0 compatible



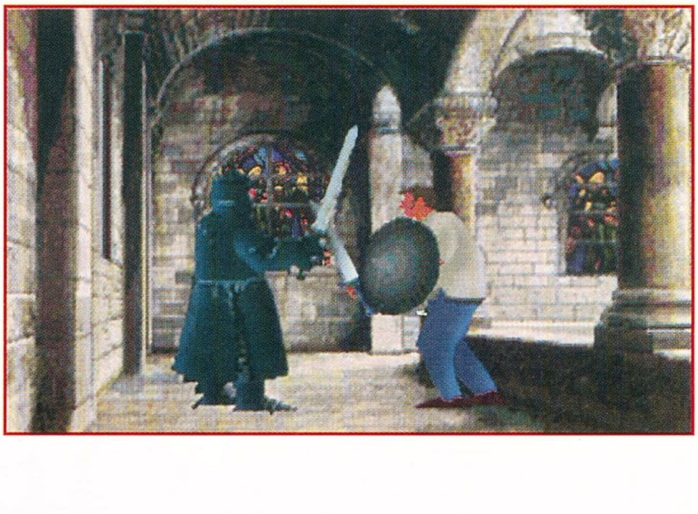
Tavaly áprilisban fejeződött be az Infogrames feledhetetlen sorozata, az Alone in the Dark. Akkor úgy tűnt, hogy búcsút mondhatunk ennek a műfajnak, de szerencsére nem így lett. A készítők úgy gondolták, hogy még egy bőrt le lehet húzni a témáról, ezért egy újabb sorozatot indítottak. Ez idáig mind nagyon szép és jó, csak az a probléma, hogy az Alone sorozatban már ellőtték az összes jó ötletüket a fiúk. Nem igazán tudtak újat felmutatni az új trilógiájukban. Bevallom őszintén, hogy egy kicsit kezdett a program unalmassá válni, főleg az n+1. haláleset után. A grafikán javítottak egy kicsit, de sajnos a felbontás maradt a régiben. Közelről nézve néhány karakter kifejezetten csúnya. Az irányítás is elég nehézkesre sikeredett, én sokkal jobbra emlékeztem az előző programokból.

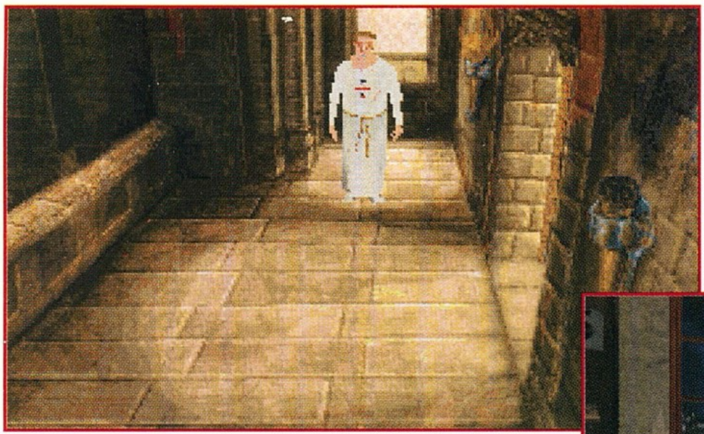
Szó mi szó a történet elég megkapó, így nem is nagyon panaszkodom. A templomos lovagok korába kalauzol el bennünket a program. A hely rövidsége miatt nem méltatom tovább a programot, ha a teljes leírás után marad még egy kis hely, akkor befejezem az értékelésemet, ha nem, akkor azt rád bízom kedves olvasó...

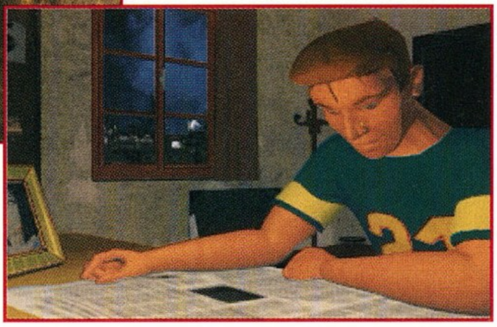
A MÚZEUM

A menyasszonyunk elrablásáról a legtöbbet a múzeumból tudhatunk meg. Odabenn egy feledékeny japán turista ottfelejtette a fejhallgatóját. Vizsgáljuk át a bal oldali termet és nézzünk körbe egy kicsit. Egy nagy asztalon találunk egy CD-t és egy játékkatapultot. Helyezzük üzembe a CD lejátszót és nézzük végig a filmet. Az igazgató irodájában ürítsük ki a fiókjait. Időközben annyira elszállt az idő, hogy bezárt a múzeum. A biztonsági rendszer által gerjesztett lézersugarakat kerüljük el ügyesen és kússzunk ki a bejárathoz. A szerelők táskáját megdézsmálva megfelelő célszerszámhoz jutunk. Ennek segítségével már gyerekjáték bejutni a nagyteremben. Itt kapjuk fel a habbal működő oltókészüléket és deaktiváljuk a riasztóberendezést.

A szabaddá vált úton keressük meg a katapultunkhoz tartozó lőszert az egyik üvegvitrinben, amelyet a mágneskártyánk nyit. A sugarak alatt kell átnavigálnunk a játékszerünket, úgy hogy egyetlen lövéssel meg tudja nyomni a gombot. Miután ez sikerült, keressük meg az itt található kardot. A barátnőnket keresve a kertben két izompacsirta jelenik meg. Nem sokat teketóriáznak velünk, belehajítanak a kútba. Ez nem más mint egy jópofa időkapu.







A BÖRTÖNBEN

Egy csúf cellában térünk magunkhoz. Hajítsuk át pontosan a bárdnak a lantját, s amikor bejön az őr, egy jól irányzott rúgással

penderítsük oda a dalnokhoz. Szerezzünk egy kardot és verekedjük ki magunkat a börtönből. A lépcsőn felfelé egy vak ember kerül az utunkba. Ne nagyon hangoskodjunk, mert képes és fellármázza az egész kastélyt. Vizsgáljuk meg a kandallót és az ott talált kulccsal menjünk be a pajtába. Vigyázzunk, hogy ne ingereljük fel túlságosan a kost, raboljuk ki a két helyiséget. Egy vödör vízzel oltsuk el a tüzet és másszunk fel a kéménybe. A birkabőrt tegyük be a harangba és óvatosan lendüljünk át a másik oldalra. A gerendákon egyensúlyozva keressük meg a vak szerzetest. A juhászbot segítségével csenjük el a csuháját, majd ugorjunk le egy biztonságosnak tűnő helyen.

A KASTÉLY

Egy hatalmas kereszt állja az utonkat. Kicsit meglökve feltárul mögötte egy rejtekajtó. A másoldába jutottunk. Itt készítik a világhírű francia kódex-eket. Az egyik padon egy könyv árválkodik egy hatalmas drágakővel. Kapjuk le róla és a talált anyagokból készítsünk egy kis tintát. Másoljuk le a talált tekercset és a fenti emelvényről emeljük el a fadobozt. Álcázzuk magunkat szerzetesnek, majd rakjuk vissza a dobozt és a könyvet a folyosón lévő szekrénybe. Robogjunk vissza a másoldába és zárjuk be a fáklyával az átjárót. Hamarosan egy másik szerzetes lép be a szobába. A háta mögött surranjunk ki a kertbe. Legyünk nagyon gyorsak és keressük meg a halottasházba vezető utat.

A HALOTTASHÁZ

A facsuprot összetörve bejuthatunk az alkimista műhelyébe. Eléggé el nem ítélhető módon szabadon hagyta a varázskönyvét, ezért könnyedén reprodukálni tudjuk az egyik varázslatát. Fosszuk ki a környező szobákat, majd a talált késsel feszegessük le a szobrok talapzatáról a gyémántokat. Ha mindent jól csináltunk, akkor nyolc darab drágakő lapul a zsebünkben. Kész vagyon!

Az öreg templomost altassuk el egy kis altatóba mártogatott kenyérrel és nem fog ránktámadni. Menjünk be a műtő ajtaján és vizsgáljuk meg jó erősen a halott mellkasát. Egy aranyszív lüktetett valaha a keblében, ami pont jó a szemközti szoborhoz. Siessünk át a szoba másik oldalára. Gyorsan igyuk meg az áldozati italt, s mielőtt teljesen lerészegednénk dobjuk be az ékköveket a kupájába. A megérkező rosszfiúk már csak a magatehetetlen testünket tudják elszállítani a kínzókamrába.

A KÍNZÓKAMRA

Elég kellemetlen testhelyzetben ébredünk fel. Egy hatalmas kerékhez kötöttek ki minket és velünk szemben egy ellenszenves fickó méregeti a testünket. Csak reménykedhetünk benne, hogy nincsenek hellén hajlamai. Néhány perc múlva azonban erősen ki kell mennie, így lehetőséget kapunk a szökésre. Lendítsük meg a kereket és az egyik fáklya segítségével szabaduljunk meg a durva köteltől. Szedjünk fel itt is mindent, majd a két fáklya kicserélésével nyissunk meg egy titkos átjárót. A kazamatákba jutottunk, ahol elég egyetlen rossz lépés és máris egy karókkal teli verembe pottyanunk.

Keressük meg a haldokló templomost és könnyítsük meg az utolsó perceit. A hátrahagyott tárgyai és a ládikájában talált értékek igencsak jól fognak majd jönni a későbbiekben. Egy kupában ráadásul még a hiányzó ékköveket is fellelhetjük. Wolfram mágikus szemét pakoljuk bele egy bőrzacskóba, így nem tud kémkedni utánunk. A szoba túloldalán virító rejtekajtót ki tudjuk nyitni a gyűrűnkkel. Menjünk fel a könyvtárba, de előtte ne felejtsünk el átöltözni. A két démon likvidálása után helyezzük el a síremlékekbe az odaillő drágaköveket.

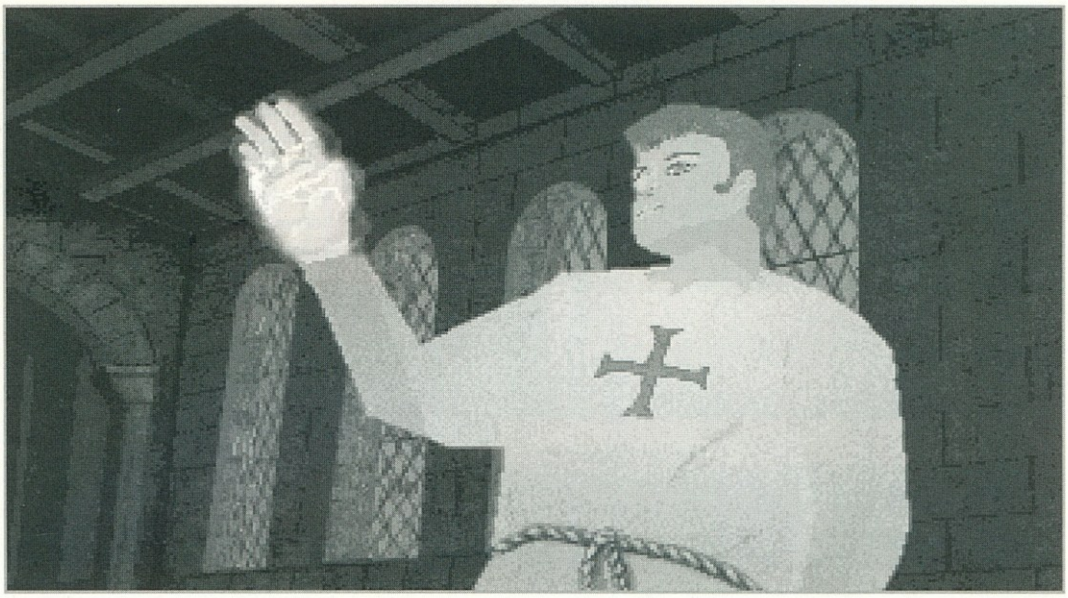
Az ebédlőben ne sokat lacafacázzunk, mert jön egy kedves úriember és hátbalő minket. Fussunk oda a tányérokhoz és a segítségükkel feltűnés nélkül húzzuk el a csíkot a konyha irányába.

Újabb ékkövek feláldozása révén szabaddá válik az út a temetőbe. Itt kétféle ellenfelünk lesz. A zombikat nem nagyon érdemes piszkálni, mivel elég lassúak és amúgy is újrajönnek egy idő után. Az igazi nagy ellenfél a ghoul. Őt csak a templomos keresztjével tudjuk jobblétre szenderíteni. A foga nyitja a kastély ajtaját, de ne feledkezzünk meg az itt található két síremlékről sem.

A KASTÉLY

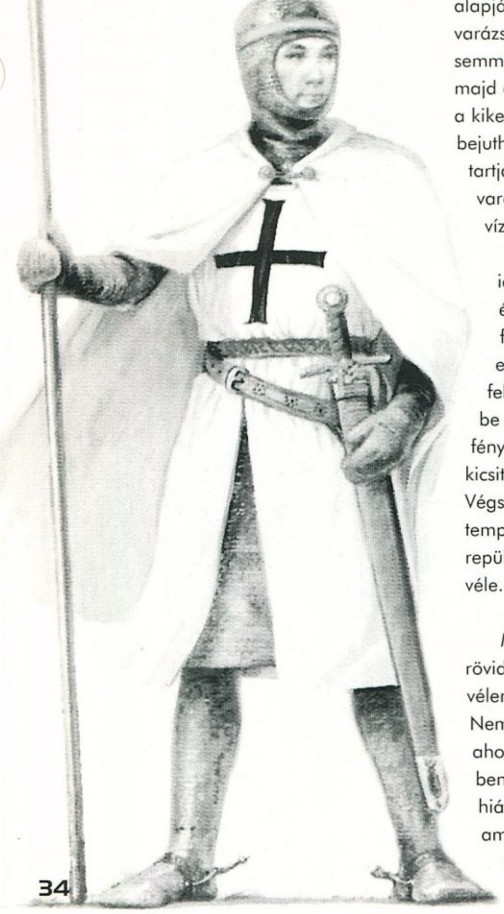
A jobb oldali domborművet megpiszkálva aktiválunk egy mechanizmust, ami kinyit nekünk egy ajtót. Ez a kazamatákba visz vissza, ahonnan kis kerülővel visszajuthatunk a cellánkhoz. Itt raboskodik a barátnőnk, aki valójában egy ghoul. Mivel nem fogja sem a kard, sem a kereszt ezért

rohanjunk vissza könyvtárba és a megnyílt ajtón keresztül látogassuk meg a kertet. Az őr nélkül maradt ajtón ismét lépjünk be a kastélyba. A falakon látható képeket nyomogassuk végig, mire kinyílik, na nem fogjátok kitalálni, egy újabb rejtekajtó. Egy fekete vértbe bújtatott páncélosvitéz őrzi az átjárót. Őt a legegyszerűbb néhány baltacsapással megtéríteni. A harangtoronyban az első súly és a kötél segítségével húzzuk fel magunkat a toronyba. Itt találjuk meg a kürtöt egy síremlékbe ágyazva. Az őrök azonban végül ráakadtak a nyomunkra, így hamarosan egy vasrácsokkal övezett területen találjuk magunkat.

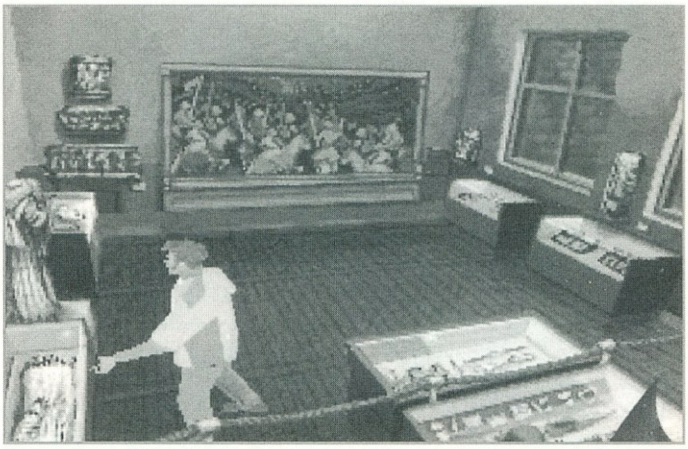


A VÉGKIFEJLET

A dalnok szerencsére időben érkezik és kinyitja nekünk az ajtót. Az őrök kapitánya, Koren főtörzs, azonban aljas módon hátbalőtte a barátunkat. Ez már vért kíván, de előbb meg kell mérkőznünk az inkvzítorral. Az asztalon található kürt valószínűleg varázskürt lehet, mivel ha megfújjuk átváltozunk madáremberré. Ebben a formában már nem lehet akadály a hóhér kinyiffantása. A megrettent kapitány az ablakon keresztül menekül, de ne engedjük meglógni. Kövessük az ablakon keresztül és vágjuk el a menekülésének az útját. Sarokba szorítva azonban veszedelmes ellenfélnek bizonyul, ezért úgy kell elpusztítanunk, hogy lelökjük a várfalról.



A fáklyás trükköt alkalmazva bejuthatunk Wolfram boszorkánykonyhájába. Kutassuk át jó alaposan és a könyv útmutatásai alapján készítsük el a második varázsitalunkat. A fáklyával semmisítsük meg a pentagrammát, majd a szobor bal oldalára öntsük rá a kikevert löttyöt. Az átjárón keresztül bejuthatunk oda, ahol Julettet fogva tartják. Az arcán található varázsjeleket mossuk le egy kis vízzel, majd csókoljuk meg.



Többre sajnos nem maradt idő, mivel megérkezik Wolfram és megzavarja az idillt. Ismét foglyul ejti a lányt, de ez egyelőre ne zavarjon. Rohanjunk fel a karzatra és a keresztet toljuk be a törött ablakon beszűrődő fénybe. Az árnyék hatására egy kicsit melege lesz barátunknak. Végső lépésként tegyük rá a templomos pecsétet a kesztyűre, s repüljünk haza. Itt a vége fuss el véle.

Még van egy kis helyem, ezért röviden ismertetném a véleményemet magáról a játékról. Nem volt olyan jó a program, mint ahogy vártam. Lehet, hogy ismét bennem van a hiba, de valahogy hiányzott a játékból az a feeling, ami az Alone sorozatot oly naggyá tette. A rejtvények nagy része már ismerős volt az első három epizódból. A falon széttörendő korsót például már alklmazták az Alon in the Dark harmadik részében.

A másik nagy problémám az volt, hogy nem mindig volt logikus a megoldás. Miért pont a gyűrű felmutatására nyílt ki az ajtó? Sokkal több utalást kellett volna elrejteni a játékban. Így néha silány próbálkozássá fajult a dolog. Ennél szerintem sokkal többet ki lehetne hozni a folytatásokból. Példának okáért alternatív lehetőségként lehetne SVGA felbontásban is elkészíteni a folytatásokat. A zenével és a hanghatásokkal nem volt most semmi bajom, remekül illeszkedtek a középkori helyszínekhez. Az átvezető animációk is egész kellemesre sikeredtek, bár volt aki hiányolta a szereplők szájának a mozgatását. Szerintem nem volt velük semmi baj.

Összességében jónak értékelem a programot, de másodszor nem nyomnám végig. A folytatásról egyelőre semmi hír, szerintem karácsony környékén számíthatunk rá. Végezetül egy jótanács. Ha nagyon sokat töltöget a program, akkor adjunk meg neki egy MB smart drive-ot, csodákat fog művelni.

Mocsy

PC GURU

87%

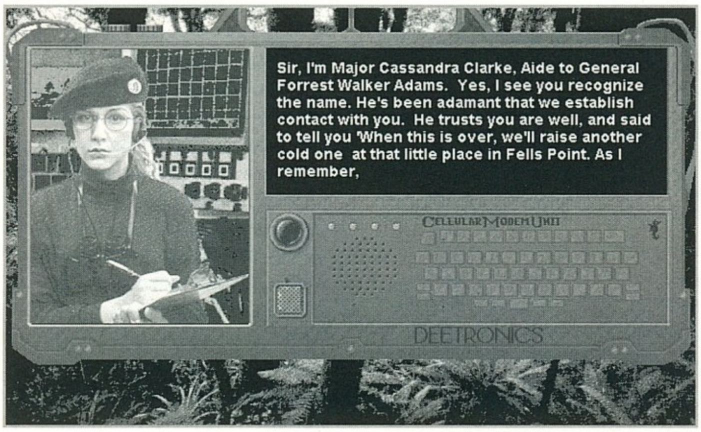
Nem igazán sikerült felülmúlniuk az Alone sorozatot ebben a programban.

This Means War

C&C windows alá???

MINDSCAPE
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, 6MB RAM, SVGA, 20MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

A történet tulajdonképpen azzal kezdődött, hogy az amúgyis labilis gazdasági rendszerben egyszercsak minden összeomlott, az idő a számítógépek vezérelte tartományokban látszólag visszalépett százötven évet. A földrészek közötti kommunikáció szinte teljesen lehetetlenné vált és először senki nem tudta mi történt. Már az UFO támadás eshetősége is előkerült, amikor az egyetemek izolált rendszerei megtalálták a katasztrófa kiváltóját. A néhány éve elterjedt, hatalmas népszerűségnek örvendő Snark Hunter program shareware verziója megjelenésekor szinte lázba hozta a világot és a kész játék csaknem minden hálózatra, rendszerre és gépre felkerült. Akárcsak egy gigantikus méretű vírus, melynek zseniális alkotóját, Shadowhawk-ot nem ismerte senki. Pedig az alkotó visszatért, méghozzá nem kisebb céllal, mint a világ meghódításával...



A mi célunk nem más, mint hogy ezt a megadott küldetések teljesítésével megakadályozzuk. Öten öt ellen. A dolog kiegyenlítettnek látszik, de persze ez egyáltalán nem igaz, az ellenség túlerőben van, mint mindig. Ettől mondjuk a game még jó is lehetne, sőt. De nem az. Ennek ellenére azok számára, akik nekilátnak a küzdelemnek kis segítségként leírnám az épületek funkcióját. Mert minden egyéb teljesen egyértelmű (az ikonvezérlés adja magát), a stratégia pedig úgyis egyéni.

COMMAND CENTRE. Ez az a hely, ami a legfontosabb a játékban. Ha lerombolják véged és ha te semmisíted meg az ellenfeledét, akkor nyertél. Ezért fontos, hogy ezt az épületet mindig jól védjed, soha ne hagyd őrizetlenül! Mellesleg innen adhatsz utasításokat kémeidnek is.

RESEARCH CENTRE. A nevében a funkciója, tudósaid itt találják ki és tesztelik az új fegyvereket, páncélokat, járműveket és egyebeket.

SUPPLY DEPOT. Az ütközetek során megsérült egységek javítása, újjáépítése folyik itt.

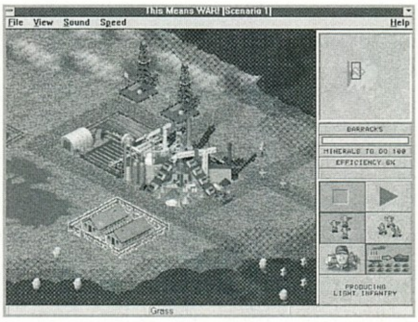
AIRFIELD. Ez tulajdonképpen a repülőtér, mely a rövid, békésebb időszakokban „tárolja" a repülőidet. Airfield nélkül nem lehetnek légijárműveid, kivéve a helikoptert.

POPULATION CENTRE. Új egységek létrehozása természetesen nem lehetséges a semmiből, szükség van egy háttér populációra a besorozásokhoz. Minél fejlettebb a rendelkezésedre álló populáció, annál gyorsabban jutsz új egységekhez. Ezért érdemes odafigyelni az élelmiszerellátásra (amit a Farm illetve az Agro Plant biztosít), mert ha nincs elég élelem a népesség rohamosan csökken.

Az épületekhez és az egységekhez szükséges nyersanyagok kitermeléséhez több típusú épület is szükséges. Mindegyik létfontosságú, ezért erős védelmet igényel, csakúgy mint az energiaforrások. Hogy hova mit érdemes telepíteni, az természetesen az adott földrajzi viszonyoktól függ.

GYÁRAK. A barakk szolgáltatja a gyalogsági egységeket, a Low-Mid-High Tech Factory a lassabb-közepes sebességű-gyorsabb járműveket.

Egyéb épületek. Bunker. Ide rejtheted el a használaton kívüli egységeidet, ami tökéletes védelmet nyújt számukra, természetesen csupán addig, míg az épület meg nem semmisül. Radar. Nagyobb távolságú felderítést tesz lehetővé, könnyebben



nyomon követhető az ellenséges csapatok mozgása. Fal. Egyértelmű védelmi funkciót tölt be, kicsit lelassítja a támadást.

Összegzésképpen semmi pozitívumot nem mondhatok. A játék jókora csalódás volt számomra. Az iszonyatos lassú játékmenet még a leggyorsabb fokozatban is álomba ringató volt. Akik megszállottan játszanak a Command&Conquer-rel azok még véletlenül se nézzék meg (nekik ott az új mission disk), akiknek pedig nem tetszett a C&C azok ettől egyenesen világgá futnának. Szóval a programot csak nagyon nagy MicroProse rajongóknak tudnám ajánlani, akik vakon bíznak a cég nevében. A This Means War az első csalódás, reméljük az utolsó is.

Lily

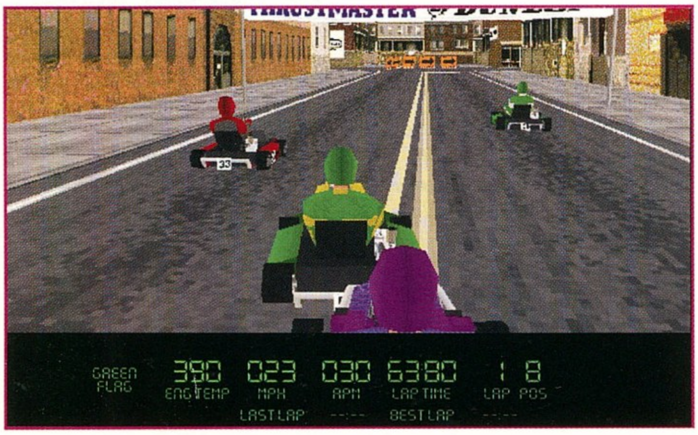
PC GURU
54%
Értékelést inkább nem írnék, nálam bukott

VIRTUAL KARTS
MICROPROSE

Tavaly jelent meg a Virgin kiadásában a Superkarts, és elég nagy sikert ért el. A Microprose, mint a szimulátorok királya, nem engedhette meg magának, hogy ki ne adjon egy gokart-szimulátort ő is. Ez lett a Virtual Karts. Sajnos felemásra sikeredett a program.

A gokartok ősét 1957-ben készítette egy Los Angeles-i ezermester némi vashulladékból, gumikból és egy kivénhedt fűnyíró-motorból. Mikor a parkolóban kipróbálta, nagy tömeg sereglett össze, megnézni az öreg legújabb hóbortját. Később nagy népszerűségre tett szert a kis járgány, és versenyeket is kezdtek rendezni vele- ez lett tehát a gokart. A legnagyobb autóversenyzők legtöbbje gyerekkorában szintén gokart-tal kezdett, onnan került fel idővel a komolyabb autókategóriákba.

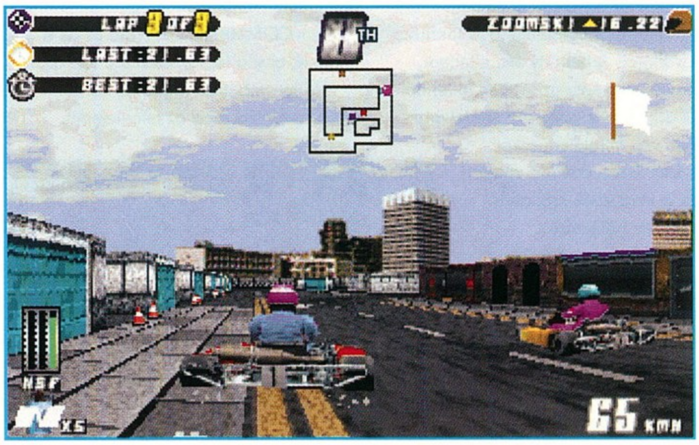
A játék konkurense, a Superkarts egy akció jellegű változat volt, gyors, doom-szerű grafikával, különféle túrbókkal, „fegyverekkel", ... megtűzdelve. A Microprose az eddigi hagyományaihoz hűen egy korrekt szimulációt próbált készíteni, több kevesebb sikerrel. Elmaradtak a túrbók és egyéb extrák. Ezt próbálták a minél élethűbb megvalósítással pótolni, helyettesíteni. Sajnos azonban a dolog elég szárazra és tökéletlenre sikeredett. A gokartok karosszériája elég könnyű, főleg a viszonylag erős motorokhoz képest. Ebből következik, hogy a gokartok sokszor csúszkálnának, farolnak. Ez a Superkarts-ban szinte tökéletesen meg volt oldva. Érthetetlen módon a Virtual Kartsban ennek nyoma sincs. De ugyanígy nincsen box és tankolás sem. Akkor pedig miféle szimulációról beszélhetünk? Egyébként 12 pályán versenyezhetjük végig magunkat: pl. New Orleans vagy San Francisco utcáin, vagy akár a Haire Motor Speedway-en. 3 féle motortípus közül választhatunk. A legnagyobbnál már sebváltó is van, ahol automata és kézi üzemmód között válthatunk. A gokartunkat a versenyek között tuningolhatjuk, mely a gyorsulást és a végsebességet befolyásolja. A pályán az út és az időjárási viszonyokat figyelembe kell venni a keréktípus megválasztásánál. Akit ez lázba hoz, az maga válogathatja össze a neki megfelelő színű overallt a pilótája számára. A grafika textúrázott poligon-grafika. Igen szép és részletes, de nem igazán mondható gyorsnak. Pentium-tulajdonosoknak érdemes csak kipróbálni az SVGA-üzemmódot, mert egy DX4/100-on a VGA üzemmód sebessége éppen elfogadható. A játékkal kapcsolatban a legnagyobb problémám az irányítással volt. Egy nézőpontból, a pilóta szemszögéből nézve volt valamennyire átlátható, hogy mi is történik körülöttünk (élvezetes volt, hogy látni lehet a kormányt is). A viszonylag legirányíthatóbb a mouse-zal volt a játék, azonban még így is kritikán aluli volt. Érdemi eredményt nem tudtam elérni vele. Nem tudom, hogy ez hogy nem tűnt fel a tesztelőknek, vagy nekik valami csoda-egerük van? Passz. Összességében a Superkarts-nál gyengébb játékot hozott össze a Microprose, főleg az irányítás idétlensége miatt. Találó lett viszont a cím: ezek tényleg csak virtuális gokart-tok.



MANIC KARTS
VIRGIN
MANIC MEDIA

A Superkarts folytatása itt áll a kapuk előtt. Az újítások a következők: SVGA grafika; jelentősen átdolgozott, nagyon szép textúrák; javított artificial intelligence; több tereptárgy a pályán; végre lekerekített kanyarok és gyorsaság. A Superkarts egy rendkívül élvezetes kis verseny-játék volt. Most úgy tűnik ezen azért megpróbálnak túllépni a Manic Media-s fiúk. Először is a Superkarts talán legtöbbet emlegetett hibáját, a szögletes kanyarokat számolták fel, kerekítették le. Sok hajszál idő előtti távozását okozta, mikor a versenyben vezető gokartunk „beakadt" a kanyarban és sorra előzött le a többi versenyző- így lettek elsőkből utolsók.

Ettől az új programban már nem kell félnünk. A grafikát jelentősen átdolgozták: az eddigi rajzolt textúrákat digitalizáltakkal cserélték le, mely révén igen élethűvé vált a program. A megjelenítés sebességét is tovább növelték, így egy DX4/100-on is 40 kép/másodperc körüli sebességet ér el. Az SVGA üzemmód csak Pentiumon ajánlott, de ott igen gyors. Most valódi városi környezetben, utcákon versenyzünk. Sok a tereptárgy az úton, pl. terelések,.. Az ellenfeleink sokkal komolyabb nehézségeket okoznak nekünk, mint az előző részben, ahol inkább csak asszisztáltak győzelmünkhöz. A játékban teljesen 3D hang van. Az irányítás korrekt és kényelmes. Összességében úgy tűnik ez magasan a legjobb gokart-tos program PC-n.



Shannara

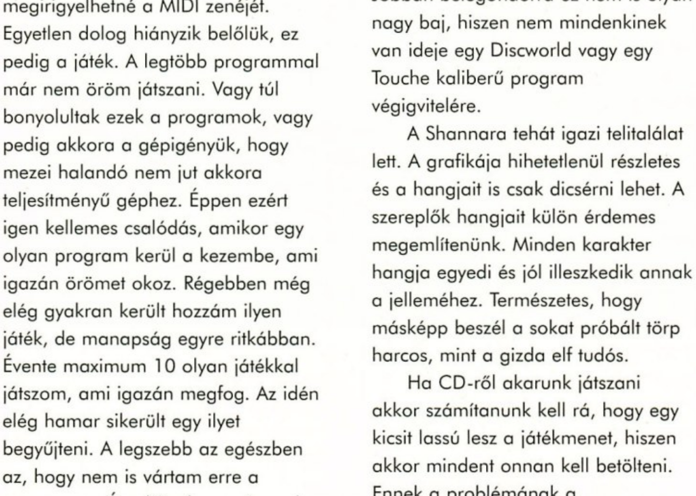
Brona visszavág

VIRGIN
Készítő:LEGEND
486-33, 4MB RAM, SVGA, Microsoft mouse SB, SB 16, GUS, AWE 32,

A legtöbb mai játékkal az a probléma, hogy nem az, aminek lennie kellene. Igaz, hogy csodálatos a grafikája, egy komplett zenekar megirigyelhetné a MIDI zenéjét. Egyetlen dolog hiányzik belőlük, ez pedig a játék. A legtöbb programmal már nem öröm játszani. Vagy túl bonyolultak ezek a programok, vagy pedig akkora a gépigényük, hogy mezei halandó nem jut akkora teljesítményű géphez. Éppen ezért igen kellemes csalódás, amikor egy olyan program kerül a kezembe, ami igazán örömet okoz. Régebben még elég gyakran került hozzám ilyen játék, de manapság egyre ritkábban. Évente maximum 10 olyan játékkal játszom, ami igazán megfog. Az idén elég hamar sikerült egy ilyet begyűjteni. A legszebb az egészben az, hogy nem is vártam erre a programra. Úgy látszik ez már csak így van. Az a program, amit nagyon várok (Allied General, Battle Isle 3) elég gyatrán sikerül. Aztán váratlanul megkapok tesztelésre egy programot és nem tudok előle felállni. Így történt ez a Legend cég legújabb kalandjátékával, a Shannara-val is. Mintha egy remek fantasy könyvet olvasnánk olyan a programmal játszani. Nem a szokványos hack and slash (üsd-vágd) szerepjáték, hanem egy igazán élvezetes kaland RPG. Szerencsére a készítők nemcsak a legtapasztaltabb kalandjátékosokat vették célba. Ezzel a programmal még a kevésbé kitartó játékosok is sikereket fognak elérni, mivel elég egyszerűre sikeredett a megoldás. Jobban belegondolva ez nem is olyan nagy baj, hiszen nem mindenkinek van ideje egy Discworld vagy egy Touche kaliberű program végigvitelére.

A Shannara tehát igazi telitalálat lett. A grafikája hihetetlenül részletes és a hangjait is csak dicsérni lehet. A szereplők hangjait külön érdemes megemlítenünk. Minden karakter hangja egyedi és jól illeszkedik annak a jelleméhez. Természetes, hogy másképp beszél a sokat próbált törp harcos, mint a gizda elf tudós.

Ha CD-ről akarunk játszani akkor számítanunk kell rá, hogy egy kicsit lassú lesz a játékmenet, hiszen akkor mindent onnan kell betölteni. Ennek a problémának a kiküszöbölésére találták ki a maximum install-t. Ne sajnáljunk felszabadítani 100 MB helyet a winchesteren. A töltési idő szinte nullára fog csökkenni. A gépigénye sem olyan iszonyú magas a játéknak.

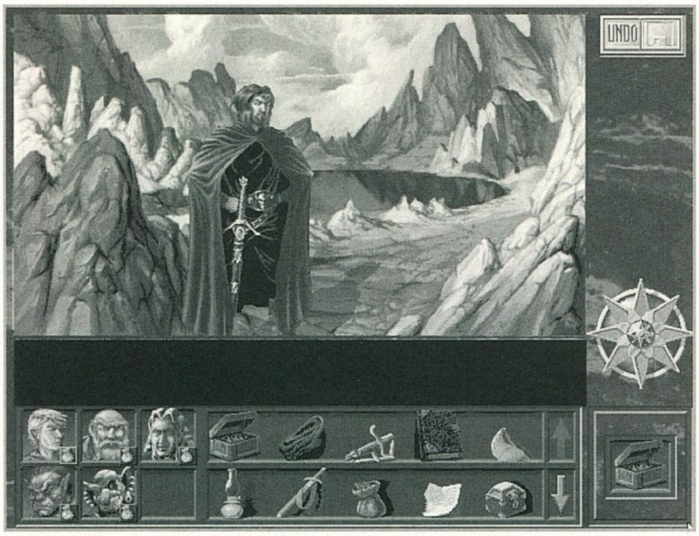


Egy 486DX33 és 4 MB RAM már elegendő a program futtatására. Ez ha belegondolunk, akkor igen jó felállás, főleg mikor egyes programoknak már nem elég a Pentium 90-es processzor és a 8MB RAM. Ez nem azért van, mert azok a programok jobbak, hanem azért, mert kicsit igényesebben meg lett írva. Nem terhelték le a gép teljesítményét egy WIN 95-ös op. rendszerrel sem. Hála ennek a ténynek, semmilyen problémát nem tudok megemlíteni a programmal kapcsolatban.

Az elkövetkezendő leírást tényleg csak azoknak kellene elolvasni, akik utálnak egyedül játékot végignyomni. A többiek nyugodtan vágjanak neki egyedül, ígérem nem fognak csalódni a Shannara-ban.

SHADY VALE

Minden egy borongós reggelen kezdődött. Éppen sikerül valami apróságon összekapnom apámmal. Mérgemben kimentem a közeli patakhoz és megpróbáltam horgászás közben megnyugodni. Hirtelen furcsa fény csillant meg a patak vízében. Egy szarkafészek tükröződött a felszínen. A közelebbi vizsgálódás eredményeképpen sikerült szert tenni egy arany medálra, amit a biztonság kedvéért elraktam. Nem sokáig örülhettem a szerzeményemnek, mivel egy furcsa szörny támadott meg. A csata elég rosszul indult, mivel kaptam egy elég csúnya sebet a karomra. Menekülőre fogtam a dolgot, és a legnagyobb meglepetésemre egy rejtélyes figura állt mellém a harcban. Ketten már könnyedén legyőztük a monsztert. Kiderült, hogy a megmentőm egy nagyhatalmú druida, aki éppen a szörnyek váratlan megjelenését vizsgálja ebben a térségben. Cserébe az életemért megkér, hogy figyelmeztessem a közeli kisváros lakóit a fenyegető veszedelemre. Az út nem volt valami biztonságos, mivel elég sokat kellett kerülnöm, ha nem akartam újra összeütközésbe kerülni a fenevadakkal. Éppen egy erdőn mentem keresztül, amikor egy fiatal lányt pillantottam meg, akire egy hatalmas faág zuhant. Rögtön a segítségére siettem, de csak nagy nehézségek árán sikerült kimenekítenem. Kiderült, hogy ő egy hercegnő, aki az elveszett medálját indult felkutatni. Sikerült a bizalmába férkőznöm, így már ketten mentünk tovább az úton. Az úti célunkhoz érve kellemetlen meglepetésben lett részünk. Egy rejtélyes betegség ledöntötte a királyt a lábáról. Rám várt a feladat, hogy kiderítsem az igazságot. Rövid nyomozás után megállapítottam, hogy a királyt megmérgezték egy igen ritka



növénnyel. A helyi herbalista szerencsére tudta az ellenszert erre a méregre, csak néhány összetevő hiányzott. A szén tűnt a legnehezebben megszerezhetőnek. Szerencsére a király szobájában található teaforraló aljában még pislákolt egy kis tűz. Egy kis vizet locsolva rá, már nem volt probléma a széndarab megszerzése.

Időközben azonban szörnyű események történtek. Valaki megölte a gyógyszerészt. Az utolsó erejével szerencsére le tudta írni a receptet így nem volt lehetetlen az ital előállítása. Az üzletét átkutatva sikerült találni egy olyan varázsitalt, amely rövid időre tavaszt varázsol a télbe. Így sikerült megszerezni a második összetevőt. A szirmokat pedig a kis teásszelencéből szedtem ki. A gyógyital hatására a király hamarosan jobban lett. Az éjszaka folyamán befutott a bölcs druida is. Tőle tudtam meg, hogy nem csak a szörnyek okoznak gondot országszerte. Brona, a gonosz hadúr is visszatért valahogy halottaiból és most szörnyű bosszút forral. Őt csak egyetlen módon lehet megállítani. Tíz évvel ezelőtt is csak Shannara kardja tudta legyőzni őt, most is annak a segítségéhez kell folyamodnunk. A baj csak az, hogy a kard a fővárosban található és az út oda igencsak veszélyes. Persze ismét minket szemel ki a druida a nehéz feladatra. Hiába, a kalandorok élete már csak ilyen!

Még szerencse, hogy a lány mindenáron velem akar jönni, még az apja kifejezett tiltása ellenére is. A medál segítségével sikerült kinyitni egy titkos kijáratot a várból, így mindketten megszöktünk. Néhány napi járóföld után szerencsésen elértük a fővárost. Itt újabb problémába ütköztünk. A város éppen egy élőhalott horda ostroma alatt állt. Még szerencse, hogy csak a várat szemelték ki, ránk nem sok ügyet vetettek. A várfal mellett elosonva találtunk egy bezárt kis kunyhót. Egy mogorva öreg törp lakta, aki csak hosszas könyörgés után volt hajlandó beengedni minket. Megosztva vele szerény elemózsiánkat, kicsit felengedett. Elmondta, hogy Brendel-nek hívják és az egyik őse buzogányáért jött a városba. Egy bunkó őr azonban nem akarja beengedni, törp származása miatt. Különös módon a kunyhó környékét békén hagyták az

élőhalottak. Úgy látszik, hogy a babérfa, amivel tüzel a törp elijeszti őket. Egy ilyen fából készült fáklyával már nem probléma bejutni a kastélyba. A törpöt persze most sem engedik be, ezért egy kis időre meg kell válnunk tőle.

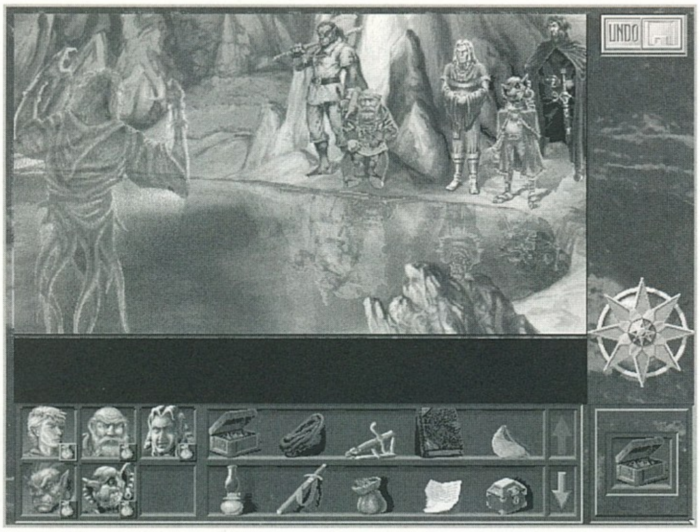
A FŐVÁROS

Az udvarmester minket sem fogadott kitörő örömmel. Csak a hercegnő nyakéke győzte meg arról, hogy fontos küldetésben járunk. A király szerencsére sokkal rugalmasabb volt. Engedélyt adott arra, hogy a kastély összes szobájába benézzünk. Első utunk a könyvtárba vezetett. Itt megtaláltuk a volt udvari mágus varázskönyvét, amit az udvarmester hosszas könyörgés után oda is adott. Ebből kiderült, hogy a volt varázsló áruló volt a legutolsó ütközetben. A király azonban Hendel buzogányával megölte az árulót. A következő állomás a kard nyughelye lett. Egy mágikus tűzfal azonban megakadályozott minket a bejutásban. A király távollétében lehetőségünk nyílt a trónterem átvizsgálására. A trónt díszítő oroszlánfejet meg kellett egy kicsit olajozni, és egy kés segítségével egy kulcsra tettünk szert. Innen már gyerekjáték volt a titkos ajtó kinyitása. Egy furcsa kamrába vezetett az alagút, ahol az orrunkig sem láttunk. Gyorsan csináltunk egy kis világosságot, azonban ennek hatására aktivizálódott egy mágikus tükör. Maga Brona jelent meg benne és varázserejével teljesen megbabonázott. Egy titokzatos hang azonban megtörte a varázst és ezalatt sikerült összetörnöm a tükröt a kardom markolatával. Rövid keresgélés után találtam egy varázstekercset, mely segítségével el tudtam olvasni a könyvben leírt varázslatokat. Ezek közül a legérdekesebbnek a szellemidézés tűnt. Rövid tanácskozás után úgy döntöttünk, hogy megidézzük a halott mágus szellemét. Most már csak az összetevőket kellett összeszedni. A halált okozó fegyver és egy kis tömjén beszerzése nem okozott különösebb problémát. Már csak egy kis vért kellett szerezni a halottól. Nem kell aggódni a varázskönyvben megleljük a lelőhelyét. A szertartás elég jól sikerült, bár egy kis zsarolás elkelt. Egy mágikus főzetet kellett összekotyvasztani, ami kioltja a tűzfalat. Ennek a legfontosabb összetevői a fagyöngy, babérlevél, teaszirom és az ecet. Egy palackban összekeverve remek tűzoltó készüléket kotyvasztottunk. A tűzfal megszűnte után szörnyű meglepetésben volt részünk. Shannara kardja darabokban hevert. A druida szerencsére tudott egy módot az összerakására. A négy földrész legerősebb varázstárgyai és a négy faj egy-egy képviselője kell a restauráláshoz. Elég reménytelen feladatnak tűnt egy elfet, egy törpöt, egy gnómot és egy trollt összehozni egy csapatba. Valakinek azonban vállalkozni kell a feladatra és én önként jelentkeztem. Megértettem, hogy enélkül nem sok jövője van a világnak, mivel Brona kíméletlenül elpusztít mindenkit, aki él.

AZ ELFSTONES

Első feladatunk a misztikus Elfkövek felkutatása lett. A csapat időközben kiegészült Brendellel, így már hármasban folytattuk az utunkat. Az elfek elég barátságosan fogadtak, de azért látszott rajtuk, hogy szeretnék, ha minél előbb megszabadulhatnának tőlünk. Egy elf tudós, Davio szerint egy Elfkőnek itt kell lennie valahol a városban. Egy ősi rigmus és az élet kertje valahogy összefüggésben van vele. Nem is maradt más feladatunk, mint megkeresni a hiányzó rúnaköveket és a megsemmisülteket pedig pótolni.

A szökőkutat a lány zsebkendőjével sikerült befoltozni, melynek eredményeképpen megszereztük a víz rúnát. Az őrt álló elf hölgytől sikeresen elkunyeráltuk a létráját és így fel tudtunk mászni a tetőre. Az öreg gólyafészket lelökve szabaddá vált a kémény. Két fadarab is volt még a tetőn, amit gyorsan kölcsön is vettünk. Befűtve a kályhába a kéményen megjelent a tűz rúna. A szélkakast egy kicsit meg kellett olajozni, így szert tettünk a levegő rúna vázlatára. Még szerencse, hogy a törp ilyen jól tud faragni, a másik fadarabból egész pofás levegő rúnát csinált. Az élet rúnája a kerti kapuban volt elrejtve, kész csoda hogy eddig senki sem vette észre. Az elf herceg és a szép őrlány között szövődött szerelemből mi is profitálunk. Az



elfrúna, rövid időre is a mi birtokunkba került. Már csak a föld rúnát kell megtalálnunk. Az őrhely melletti furcsa kő, egy kis agyag és egy kis takarítás után boldogan mehetünk vissza az öt rúnával a kertbe.

A megfelelő sorrendbe rakva őket feltárul egy titkos rekesz, benne pedig a gyönyörű Elfkő. Davio annyira megörült a leletnek, hogy örömmel csatlakozott a csapatunkhoz.

THE BLACK IRIX

A következő megszerzendő tárgyat a trollok birtokolták. A földjük felé vezető úton hirtelen egy magányosan küzdő harcosra lettünk figyelmesek. Természetesen rögtön a segítségére siettünk. A csata rövid, de heves volt. Még így ötünknek is komoly gondokat okozott volna a harc, azonban egy troll harcos megjelenése végképp a mi javunkra döntötte el a csatát. Megtudtuk újdonsült barátainktól, hogy ők is a Black Irix-et keresik és éppen nyomra bukkantak. Egy szűk kanyonba vezettek a csapások, ahol egy kőhíd tetején valaki összehordott egy nagy halom követ. A troll harcos azonban egy jól irányzott sziklalövedékkel ledöntötte a sziklákat. Ennyit a csapdáról. Az ezután következő harcot csak Davio és az Elfstones segítségével tudtuk megnyerni. A fenti barlangban megtaláltam az elveszett herceget és a varázsszert. Egy jó hosszú kötél és Terzek karjának erejével sikerült megszerezni a második varázsszert is.

Időközben azonban kitört a háború az elfek és a trollok között. A mi feladatunk lett lecsillapítani a harcoló feleket. Ezt csak egy rejtvénypróbával tudtuk megcsinálni.

Az elfek feladványait viszonylag könnyű volt megoldani csak egy madártoll, egy leveles pajzs és egy sisak kellett a győzelemhez. A végére persze mindenki kibékült és mi elindultunk az új küldetésünkre. Útközben azonban egy rajtaütés során Davio súlyosan megsebesült. Csak a gyógyító Gnomok varázsereje segíthetett rajta. Azonban ők is bajba kerültek. Valami gonosz creatúra megmérgezte a gyógyító tavukat, s így elvesztették a legfőbb erejüket. Kis csapatunk útnak indult, hogy megtalálja a szennyezés forrását. Egy hatalmas és sebesült pók szennyezte a tavat tápláló patakot. Egy lángoló nyíl és Terzek sziklája azonban eléggé legyengítette, így nem okozott túl nagy problémát az agyonverése. A tiszta tó vize és a gnomok varázsereje teljesen meggyógyította elf barátunkat.

A TÖRP KALAPÁCS

A törpök városában már nem fogadtak minket kitörő lelkesedéssel. Egy különös tolvajlás miatt még börtönbe is zárták a barátaimat, csak én mozoghattam viszonylag szabadon, hogy kiderítsem mi is történt valójában. Felügyelőnek megkaptam Kili-t, aki árgus szemekkel figyelte minden egyes lépésemet. A vizsgálódásom során sokáig sötétben tapogatóztam, de a rossz helyre tett söröskorsó megoldotta a rejtélyt. A tettes ismét az alakváltó volt, aki Kili alakját vette fel. Még szerencse, hogy Terzek ki tudta törni a cellája ajtaját, így ketten már le tudtuk győzni a gonoszt. A törpök az eset után kicsit elszégyellték magukat és törlesztésül nekünk adták a szent kalapácsukat. Most már csak az utolsó varázstárgy megszerzése maradt hátra.

THE MAGIC TORC

Egy tragikus kimenetelű ütközet után a gonosz gnomok fogságba ejtették a csapatot. Egy szöggel a csizmasarokból sikerült kiszabadítanom magamat a

fogságból és a sátrak falát átvágva bejutottam a fősámánhoz. Rövid kézitusa után ártalmatlanná tettem és elszedtem a Magic Torc-ot. Gyorsan magamhoz vettem a felszerelésemet és visszasiettem a sámánhoz. Időközben azonban megelőztek. Geeka, a törzsfőnök álmában megölte a sámánt. Rövid meggyőzés után rávettem, hogy álljon mellém. Közös erővel sikerült kiszabadítani a barátaimat és nagy nehezen megszöktünk a táborból.

A druida ismét a legváratlanabb pillanatban tűnt fel. Elvezetett minket egy tóhoz, ahol egy fődruida szellemének a segítségével megjavítottuk a kardot. Már csak Brona legyőzése maradt hátra.

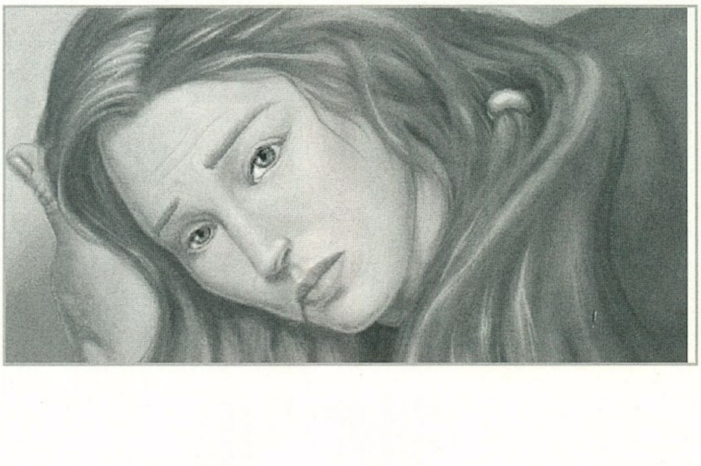
A hozzávezető út elég kemény volt, de ennyi tapasztalattal a birtokomban már nem volt lehetetlen feladat. Végre ott álltam szemtől-szemben Brona-val, a gonosz élőhalottal. Az előtte heverő könyvet azonban sokkal veszedelmesebbnek tartottam, ezért inkább azt támadtam meg a karddal. A könyv megérezte a fenyegető veszedelmet és sietve elteleportálta magát egy másik dimenzióba. Az őt tápláló erő megszűnésével Brona is elvesztette minden hatalmát és szertefoszlott.

EPILÓGUS

A hazafelé vezető út eseménytelen volt. A megmaradt szörnyek visszahúzódtak vackaikba és nem háborgattak minket többé. Immár hős lettem, de milyen áron. Elkeseredetten gondoltam halott barátaimra, a szép hercegnőre és a nemes elfre, akik a csapatért áldozták fel életüket. Brona örökre eltávozott, de az a pokoli könyv még mindig ott lapul valamelyik dimenzióban és csak arra vár, hogy újra visszatérhessen.

A játékkal kapcsolatban egyetlen egy negatívumot tudok csak megemlíteni. Ez pedig a rövidsége. Akár egy nap alatt is be lehet fejezni, és akkor még meg sem erőltette magát az ember nagyon. Ennél a programnál azonban elnéztem ezt az apróságot, mivel az összes többi alkotórésze kimagaslóan jó. Nagyon remélem, hogy sok ehhez a programhoz hasonló kalandjátékkal fog meglepni minket a Legend cég.

Mocsy



PC GURU

90%

Az utóbbi hónapok egyik leghangulatosabb kalandjátéka.

Terra Nova

Strike Force Centauri

VIRGIN
LOOKING GLASS

486DX-33, 8MB RAM, 41 MB HD, DOS 5.0, Sound Blaster, GUS, Roland

Ha valaki azt kérdezné tőlem, hogy milyen is az a Terra Nova, egy mondatban válaszolva valószínűleg azt felelném: a Mechwarrior 2 és a System Shock keresztezése. Ez a meghatározás persze nem teljesen tökéletes, de nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a fejlesztők mindkét klasszikusból kiemelték a legjobb elemeket, és azokat összegyúrva megalkottak egy harmadik játékot, melyet akár - kis túlzással - a két program „pozitív esszenciájának" is nevezhetnénk. Az eredmény az időközben Virgin-hez igazolt Looking Glass Technologies munkáját dicséri, egy olyan csapatét, melynek eddig megjelent játékai egytől egyig sikerprogramok lettek. Nem lehet őket borzasztóan produktívnak nevezni, de amihez eddig hozzányúltak, az többnyire tetszett a népeknek. Minden különösebb kockázat nélkül állíthatom, hogy így lesz ez most is, mivel a Terra Nova a rengeteg ismerős elem ellenére bőven tudott újat mutatni, ráadásul tipikusan azok közé a játékok közé tartozik, melyek képesek hosszú órákon keresztül folyamatosan a monitor elé szögezni az embert.

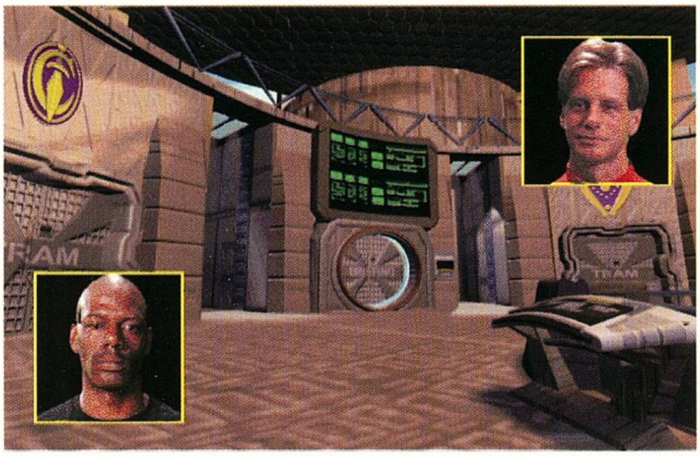
Dióhéjban tehát a program egy újabb „robotos" játék (innen a Mechwarrior 2 hasonlat), melynek irányítása, mozgása, és általában a kinézete nagyon sokban hasonlít a néhai System Shock-ra. Ez utóbbi tulajdonsága persze nem véletlen, hiszen a System Shock is Looking Glass alkotás volt, és habár az a program inkább egy Ultima Underworld-szerű játék volt (szándékkal nem hasonlítottam a Doom-hoz!), a közös eredetet le sem lehetne tagadni. Igaz, ezt nem is akarja senki letagadni, hiszen ami egyszer tetszett az embereknek, az valószínűleg másodszor is tetszeni fog, így ez a párhuzam minden bizonnyal csak előnyére fog válni a Terra Nová-nak.

A kerettörténet egészen kellemesre sikerült, különösen ha figyelembe vesszük, hogy ebben a témában már igen nehéz újat - pontosabban eredetit - alkotni. A hasonszőrű játékok körítésénél mindenesetre lényegesen kidolgozottabb és ötletesebb a sztori, úgyhogy nem igazán lehet okunk túl sok panaszra. A program a 23. században játszódik, de a mostani események gyökerei egészen a 21. század első feléig nyúlnak vissza. Ekkoriban létesítették az első kolóniát a Holdon, majd ahogy teltek múltak az évek, szép lassan a távolabbi bolygókon (Mars, Vénusz) is megjelentek a telepesek. Időközben a Földön lényeges politikai változások mentek végbe, az eddig önálló országokat ugyanis egyesítették az ENSZ égisze alatt. Ez még magában nem is lett volna probléma, ám szép lassan a nagy egyenjogúság (mert természetesen ez volt az egész egyesítés-móka lényege) kezdett a másik végletbe átcsapni. Egyfajta utópisztikus világállam jött létre (valamivel jobb, mint az Orwell féle 1984-ben lefestett kép...), melyben elméletileg mindenki ugyanannyit dolgozik, és az egyéneknek mindössze polgárjoguk van (amit viszont nagyon könnyű elveszíteni, ha valaki megtagadja a kirendelt munka végrehajtását...). Az időközben átalakult központi vezetést Hegemony-nak nevezték el (ők voltak az ENSZ feloszlatása után hatalomra került társaság), és meglehetősen zsarnoki módon nem csak a Földön, de az összes Naprendszerben lévő kolónián is be akarták vezetni a saját maguk által favorizált rendszert. Ez a törekvésük az esetek túlnyomó részében nem is ütközött különösebb ellenállásba, a távolabb fekvő kolóniák azonban már nem adták egykönnyen magukat. A földi vezetésnek a Vénuszt véres harcok árán még sikerült maga alá gyűrnie, a Jupiter „városai" azonban szilárdan ellenálltak. Olyan háború volt ez, melyben egyik fél sem győzhetett. A

Jupiter holdjain élő telepesek ugyan harci eszközökkel gyengén felszereltek, ámde annál elszántabbak voltak, míg a földi vezetésnek túl sokat kellett volna áldozni a rengeteg apró kolónia kifüstölésére (arról nem is beszélve, hogy ha mindent feléget, akkor elveszett volna a háború értelme...). Így aztán egy 2 évig tartó huzavona után 2130-ban a két fél egyességre jutott, melynek értelmében a Jupiter telepesei földi támogatással elhagyják a Naprendszert, és a Centauri rendszerbe távoznak, hogy ott - a Földtől függetlenül - új életet kezdjenek. A telepesek földi idő szerint 2136-ban el is érkeztek új otthonukhoz, és az azóta eltelt több, mint 150 év alatt 3 bolygót is lakhatóvá varázsoltak. Eredeti származásuk - azaz többnyire a Jupiter holdjai - szerint klánokat alkottak, melyek mindegyike eltérő területen telepedett le, és természetesen eltérő iparággal foglalkozott. Ez a rendszer lehetővé tette egy egészséges kereskedelmi hálózat kiépülését, mely az utóbbi időben a néhai gyűlölt ellenség, a Hegemony irányába is kiterjedt. Az egyetlen látható gond (.?), hogy könnyű hasznot remélve felbukkantak a kalózok, kik egyre több kárt okoztak az egymással is rivalizáló klánoknak. A probléma - valamint a klánok közti viszályok - orvoslására a Centauri rendszer központi tanácsa létrehozott egy klánok felett álló katonai egységet, melynek a „Strike Force Centauri" nevet adta...

A „Strike Force Centuri" tehát egy elit alakulat, aminek ráadásul mi vagyunk a parancsnoka. Ez az egység úgynevezett PBA-t (Powered Battle Armour) használ a bevetésekhez, ami lényegében egy ember formájú tank. Mindkét karjára hatalmasabbnál hatalmasabb fegyvereket aggathatunk, de ettől még teljesen szabadon és könnyedén mozoghatunk benne. Ha már a mozgásnál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy talán ebből a szempontból tér el leginkább a Terra Nova a Mechwarrior 2-től. Itt ugyanis a fejlesztők inkább az akcióra helyezték a hangsúlyt (tudunk például oldalazni, a jump-jet-tel a sérülés veszélye nélkül ugrálhatunk, valamint a sebességünk is mindössze mint gyaloglás vagy futás állítható), míg a Mechwarrior 2 egy nagyon akurátusan, a legapróbb részletekig megtervezett „robotszimulátor".

A másik lényeges eltérés a két program között a terep ábrázolása. A domborzatot a Terra Nova-ban mindenütt változatos, és mindenek előtt szép textúrákkal borították be, de a legfontosabb újítás mégis az, hogy végre vannak fák és bokrok, amelyek természetesen az átmeneti fedezék szerepét is képesek ellátni (azért csak átmenetit, mivel az ellenfél hamar kifüstöli őket, ha észreveszi, hogy valaki kuksol a túlsó oldalon...). A bevetések alatt ki lehet - és többnyire ki is kell - használni a domborzat és az egyéb tereptárgyak nyújtotta fedezékeket, így egy szétlőtt PBA-nak még nagyobb túlerő ellen is lehet esélye, ha jól taktikázik a pilótája! Igen jó, hogy látóterünk nem korlátozódik a közvetlen közelünkre, a távoli hegyeket vagy dombokat ugyanis pár perces kitartó kocogás után el lehet érni, és persze meg is lehet mászni. Az épületek, járművek és egyéb objektumok ugyancsak igen látványosan kidolgozottak, ráadásul a fejlesztők még az időjárásra is gondoltak (esik az eső vagy a hó, süt a nap vagy felhős az ég stb.). Egyedül az ellenséges PBA-k hagynak némi kívánnivalót maguk után (pixel Géza és társai...), ez azonban bőven megbocsátható, hiszen jobb esetben úgysem látjuk őket túl sokáig!



Egy ilyen játékból nem maradhatott ki a movie sem, úgyhogy a küldetések között Wing Commander stílusban mindig történik valami. Igaz itt szó sincs több milliós előállítási költségről vagy híres színészek szerepeltetéséről (a movie ablak is csak negyedakkora), a kis filmrészletek azonban egészen kellemes hangulatot kölcsönöznek a játéknak. A helyzet bonyolítására lesznek haragosaink, barátaink, barátnőnk (?), és gondolom mondanom se kell, hogy egy titokzatos áruló is bekerült a pakliba. A pillanatnyi politikai helyzetről a szobánkban elhelyezett terminál segítségével értesülhetünk, és ez a szerkezet - mint egy hatalmas adatbank - szolgál kimeríthetetlen tudásvágyunk kielégítésére is (már amennyiben van ilyen...). A „Killboard" sem maradhatott ki a programból, ráadásul az itt feltüntetett adatok már leginkább a hokisok „kanadai táblázatára" emlékeztettek, hiszen nem csupán a levadászott ellenségek számát tudhatjuk meg belőle, hanem a találati százalékunkat, valamint azt is, hogy hány lepuffantott ellenséges egység halálában segédkeztünk (assist). A „Strike Force Centuri" tízegynéhány tagja közül mindig kiválaszthatjuk, hogy kiket viszünk bevetésre, sőt, amennyiben kedvünk tartja, még a felszerelésüket is megváltoztathatjuk (a játék folyamán folyamatosan újabb és újabb hasznos eszközöket fedeznek fel tudósaink, úgyhogy választék az lesz bőven). A küldetések alatt társaink néhány kivételtől eltekintve meglepően intelligensen viselkednek, ráadásul a kiadható parancsok nem korlátozódnak le pusztán az „Attack Target" vagy a „Return to Base" szintre. Nagyon jópofa látni, ahogy a „Vonulj fedezékbe" parancsra kísérőink bevetik magukat a bokrok mögé, és onnan lövöldöznek kifelé! Akár egyedül vagyunk bevetésen, akár nem, sokkal többet kell taktikázni, mint más hasonló jellegű programoknál, a „nekikrohanunk szemből, aztán majdcsak lelőjük őket valahogy" taktika ugyanis nem igazán szokott bejönni...

Mindent összevetve a Terra Nova nem okozott csalódást (sőt!), nyugodt lélekkel mondhatom, hogy a maga nemében System Shock kaliberű. Az apró hibák csöppet sem zavaróak, a grafika és a zene jó, a negyvenegynéhány küldetés határozottan élvezetes, a történet változatos (mégcsak nem is Windows-os a program), úgyhogy nem is kell nagyon tovább ragozni a dolgot: ez egy igen kellemes játék!

Del

PC GURU

88%

Hej, ha menne 640x480-ban...

Angel Devoid

akárcsak a Blade Runner

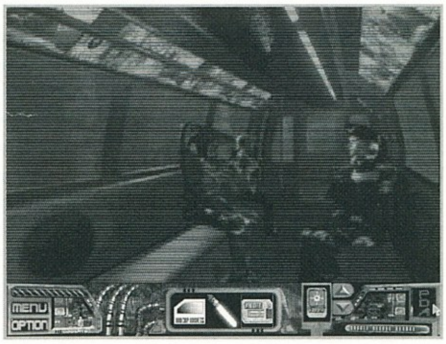
MINDSCAPE
CD, 486DX2-66, 8MB RAM, MS-DOS 5.0, SVGA, 15 MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Mindscape számos stratégiai játék (SSI) és az elég gyenge Cyberspeed után hozta ki az Angel Devoid című, interaktív movie stílusú játékát. A program 4 CD-t foglal el és DOS alatt fut. A történet a távoli jövőben játszódik a Szárnyas fejvadászhoz megtévesztésig hasonló környezetben. Egy fakabát vagyunk, aki éppen őrjáratozik lebegőautójával, mikor üzenetet kap, hogy abban a körzetben van Angel Devoid, a leggonoszabb bűnöző a világon. Utána ered, de üldözés közben súlyos balesetet szenved, összeütközik frontálisan egy másik járművel. Teljesen összeroncsolódik az arca- Angel Devoid pedig ördögi tervet eszel ki: egy ismerős orvossal saját képét plasztikáztatja az arcunkra, és máris fordulnak a szerepek. Üldözőből üldözött lesz, rendőrből a világ egyik legzüllöttebb egyede. Végig kell küzdenünk, bukdácsolnunk, menekülnünk ezen a furcsa városon, hogy tisztázzuk magunkat.

Szerintem a történet fergeteges - végre megint egy igazán izgalmas és nem sablonos, ezerszer végigjátszott történet. Utoljára a Dreamweb-nél éreztem ezt. Az intro végén éppen kórházi ágyunkon ébredünk. Megnézzük a híreket, majd bejön egy nővérke, aki néhány másodperc múlva döbbenten konstatálja, hogy Angel Devoid vagyunk, és ijedten elrohan. Érthetetlenül állunk néhány pillanatra, majd az ágyról lekászálódva megnézzük magunkat a tükörben. Teljes döbbenet, hiszen a tükörből tényleg Angel Devoid gúnyos arca tekint vissza. Ez egyet jelent, menekülnünk kell. Innen indul a játék.

Mindent a főhős szemszögéből láthatunk. Ezt szerintem tökéletesen oldották meg. Nem merül ki annyiban ez a megoldás, hogy az egyes helyszínek és a köztük való mozgás le van renderelve, hanem ténylegesen mindent látunk a képernyőn, amit a főhős lát (WYSIWYG). A legjobb példa erre, amikor a bárban iszunk egy italt: tényleg a pohár fenekére nézhetünk. Ettől eltekintve a szokásos interaktív movie jellemzői érvényesülnek a játékban: néhány útvonalon tudunk helyszínek között mozogni (járkálni a városban), tárgyakat gyűjthetünk és használhatunk, kommunikálhatunk néhány szereplővel, a környezet pedig digitalizált és renderelt grafika keveréke. A játék mégis elég jó lett több dolog miatt. Az első a már bemutatott eredeti történet. Nagyon fontos, hogy a játék DOS alatt fut, mert így elég gyors, nem tapasztalhatjuk a Windows-os interaktív kalandjátékoknál már megszokott csiga-üzemmódot. Bár kétszeres

sebességű CD-ROM-nál időnként kicsit sokat kell várni, de négyszeresnél már nem, és a videók lejátszása mindkettőnél szinte teljes



képernyőn is folyamatos. A videók minősége még, ami egy ilyen játékot jóvá tud tenni, vagy a süllyesztőbe juttathat. Az Angel Devoid-ban erre nem lehet panasz! A renderelt hátterek design-ja rendkívül eredeti (stílusában, hangulatában emlékeztet a Szárnyas fejvadászra, de nem annak koppintása), a renderelés minőségi és nagyon jól illesztették bele a digitalizált szereplőket is. A játékot a helyzetnek megfelelően változó kurzor és az alul található konzol segítségével tudjuk irányítani. A konzolon két tárgy található: egyik a load/save menü, míg a másik az inventory és egy online adatbank. A tárgyakat rájuk klikkelve tudjuk aktiválni. Fontos tudni még, hogy bal szemünkbe be van építve egy PDA (Personal Desktop Assistant). Ez egy afféle fedélzeti számítógép, mely időnként, egy nő képében megjegyzéseket tesz, tippeket ad. Egyes helyszíneken ki lehet még választani, hogy milyen hangulatban fogunk viselkedni: jóságos, normál vagy gonosz/mérges. Ez nagy kihatással van az eseményekre!

Összegezve az eddig leírtakat, a program nagyon hangulatos és elég filmszerű, de cselekedeteink nem korlátozódnak mindössze néhány pillanatnyi gombnyomogatásra. Aki szereti a látványos, és nem túl bonyolult kalandjátékokat, annak mindenképpen ajánlható.

Charlie

PC GURU

77%

Jó a hangulat, a kivitelezés, de kétszeres CD-ROM-on lassú

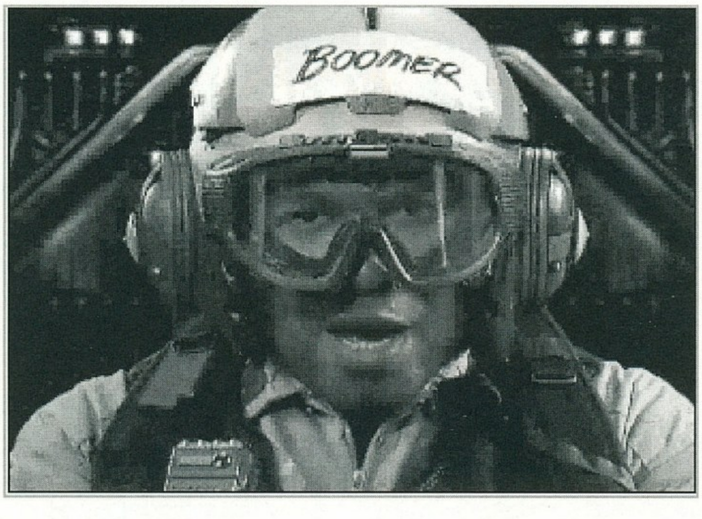
Shockwave Assault

ELECTRONIC ARTS
CD, 486DX2-66, 8MB RAM, Windows 95, SVGA, 10 MB HD, JOYSTICK, MOUSE Windows 95 által támogatott hangkártyák

A Shockwave Assault az egyik első nagy 3DO-siker PC-re átírt változata. A játék Windows 95 alatt fut. Installáláskor felrakja a DirektX rendszert. Alapvetően egy lövöldözős játék – a történet is ennek megfelelő. A Földet megtámadták az idegenek, a védelmi szerveinek radarjait ellepik az ellenséges járművek. Meg kell szervezni az ellenállást. Néhány F177 típusú vadászgépből álló raj száll fel, az egyik pilóta te vagy.

A játék stílusában a Wing Commander sorozatra emlékeztet. Látványos összekötő videók és egyszerű lövöldözős részek váltogatják egymást. A táj és a gépek textúrázottak. Az első küldetések Egyiptom sivatagjában zajlanak a piramisok között, melyet elözönlöttek az ellenséges robotok. Ezek afféle mintavevő robotok (félgömb négy karral) és vadászgépek. Feladatunk egyszerű: válogatás nélkül semmisítsük meg mindet.

Hogy megmentsük a Földet, minden, a küldetésben megadott feladatot teljesítenünk kell. Ha kihagyunk valamit, akkor előről kell kezdjük az egészet. Ez tehát nem egy interaktív movie, egyféleképpen lehet végigmenni a játékon – mindig mindent teljesítve. A játék két offenzívából áll. Az első, Invasion Earth, mint neve is mutatja, a Föld védelméről szól. A második, Operation jumpgate-ben pedig a naprendszerben folytatjuk az idegenek elleni küzdelmet.



A játék stílusában, grafikájában leginkább a Terminal Velocity-re emlékeztet, azonban itt kötött sávban haladhatunk, míg ott teljes mozgásszabadsággal rendelkeztünk. A programot valószínűleg azért készítették Windows 95 alá, hogy kihasználhassák az egységes felületet, és így HI-Color-ban is mehessen a játék. Többféle, a gépünk sebességének megfelelő grafikus üzemmód közül választhatunk: 320x200/256 szín/ablak-tól egészen 640x480/hicolor/teljes képernyőig.(Ez utóbbihoz Pentium, 16 mega RAM és két megás VGA-kártya szükséges.) A játék sebességével egyébként nincs nagy baj, Pentiumon a legnagyobb felbontásbanban is jól scrolloz. A probléma az már ismerős a Terminal Velocity-ből is: a terep nagyon szép, de kissé egysíkú, így egy idő után elég unalmassá, terhessé válik a lövöldözés A hangok kiváló minőségűek, köszönhetően a Dolby Surround rendszer támogatásának.

A játékról magáról nagyjából ennyit lehet összehordani. Fontos megjegyeznem még azonban a Windows 95 és a program csodálatos kompatibilitását. Nálam először nem akarta például felismerni a frissen telepített, és ráadásul teljesen DirectSound-kompatibilis driverrel felszerelt hangkártyát. A Windows 95 alatt gond nélkül működött a kártya, zenélt,... az installáló program mégis kiírta nagy megrökönyödésemre, hogy csak akkor installálja fel a programot, ha van hangkártya is a gépben. 1:0 a Windows 95-nek. Máshol a grafikus kártyát, amit direkt Win95 alá terveztek, azt nem akarta rendesen használni. 2:0. Most ki a hülye? A Windows 95, a software-gyártó vagy én? Az utolsót gyorsan elvetettem, és végül arra a következtetésre jutottam, hogy a gondok a következők miatt lehetnek: a DirectX még nem volt teljesen kész, mikor a a Microsoft kiadta a játék-fejlesztőknek, és az abban található bug-ok okozzák ezeket a problémákat. Ezt a végén azért írtam le, mert félő, hogy más, DirectX-t használó programok esetén is előjöhet, bár azóta kiadták a végleges változatát a DirectX-nek. Az újabb fejlesztésű programok már valószínűleg ezt használják.

Összességében a program igen színvonalas kivitelezésű, és főleg hicolor üzemmódban kimondottan szép. Azonban maga a játék a külsőségeken túl nem kínál túl sok extrát a játékosnak. Néhány küldetés teljesítése, és az első néhány játékóra után megunja az ember. Szerintem aki az ilyen stílusú játékokat szereti, az jobban jár, ha a Terminal Velocity shareware változatával játszik, ingyen. Mert a videóktól eltekintve nagyjából ugyanazt kapja magában a játékban.

Charlie

PC GURU 69%

Ami jó: hicolor mód, jó minőségű videók
Ami rossz: egysíkú az akció

WING COMMANDER® IV

THE PRICE OF FREEDOM™

Úgy gondoltuk megörvendeztetünk benneteket egy kis játékkal, úgyhogy 3 kérdés következik WC témakörből. A helyes megfejtők között

10 db WC IV polo,

illetve főnyereményként

1 db eredeti WC IV

kerül kisorsolásra az Electronic Arts jóvoltából.

A kérdések:

1. Ki játszotta Paladin-t a WC3-ban?

2. Mi volt az elpusztult szuperfegyver kódneve a WC3-ban?

3. Ki volt az áruló a WC2-ben?

A helyes válaszokat 1996 április 20-ig várjuk a szerkesztőség címére.

COMPETITION

Összejöttek!
A jó ár, a kiváló teljesítmény, a korszerű design
commodore
PC-S KIEGÉSZÍTŐK
Az Escomnál találkozott egymással a jó ár, a kiváló teljesítmény és a korszerű design a Commodore PC-s kiegészítőinek képében. Nézzük a részleteket:
Meglévő számítógépét komplett multigéppé alakíthatja a Commodore multimédia kitek segítségével: a Commodore Zodiaq 16 multimédia kit tartalma ideális a játékokhoz. A Sound Blaster kompatibilis 16 bites FM hangkártyával és négyszeres CD meghajtóval megfelelő teljesítményt nyújt akár enciklopédiákhoz, oktatóprogramokhoz, kiterjedt adatbázisokhoz is. A Commodore Zodiaq 32 3D kit szintén négyszeres sebességű CD meghajtót tartalmaz, a hangkártya a legújabb fejlesztésű valós háromdimenziós hangot produkál. 32 bites áramkörökkel van szerelve. Adatai biztonságos archiválásához Commodore streamereket ajánlunk. A 800 MB tömörített kapacitást biztosító meghajtó Travan-1 technológiát használ, a 3,2 GB-os modell a Travan-3 technológia optimális kihasználásának letéteményese.
Találkozzon velük Ön is az Escom üzletekben!
Gamepad: mikrokapcsolós, jobb és balkezes
1.190.-
Hangkártyák: 16 bit FM hangkártya, 16 bit Wave Table 3D-sound
12.990.-
19.990.-
MPEG kártya: videodigitalizálás, video overlay 800x600 pixeles bontás
37.990.-
8.290.-
27.490.-
MIDI Master Keyboard: MK10, MK149 MIDI kábel
2.990.-
Multimédia billentyűzet: Win'95 billentyűzet beépített hangszóróval és mikrofonnal
9.490.-
2.590.-
5.490.-
Mouse-ok: ergonómikus mouse infra mouse basic mouse
2.390.-
Joystick: ergonómikus, mikrokapcsolós
1.990.-
120 WattSpeakerSet: 160 W kimenő teljesítmény
8.490.-
Soobwoofer: 18 W kimenő teljesítmény 35-300 Hz, Bass reflex
10.990.-
ESCOM
ESCOM Budapest, Visi I. u. 6. 210-1145
ESCOM Budapest, Batthyány tér 2. 201-8219
ESCOM Budapest, Rákóczi út 67. 133-6199
ESCOM Szeged, Bólyai J. u. 4. (62) 318-986
ESCOM Székesfehérvár, Távirda u. 26. (22) 319-337
ESCOM Miskolc, Dózsa Gy. u. 23. (46) 355-217
ESCOM Pécs, Jókai u. 9. (72) 333-037
ESCOM Győr, Aradi Vértanúk útja 8. (96) 313-404
ESCOM Debrecen, Petőfi tér 7/a (52) 347-745

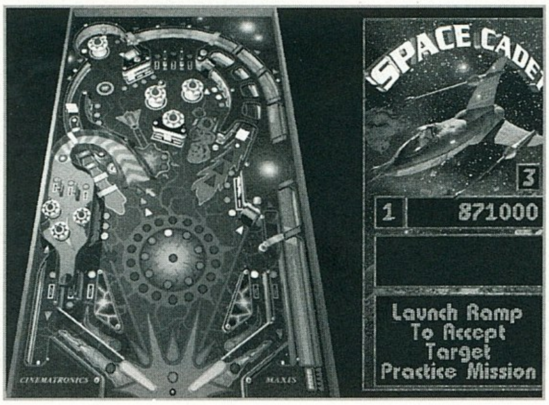
Tavasz van!
NYÍLIK A MCDONALD'S!
Most például a Moszkva téren
és a (Hotel) Astoriánál.
Mi kinyitottunk!
Ön nyisson be!
Régiposta utca, Nyugati pályaudvar, Győr - Baross utca, Kispest - Kossuth tér, Debrecen - Piac utca, Óbuda - Vörösvári út, József krt. - Baross utca sarok, Keleti pályaudvar, Blaha Lujza tér, Székesfehérvár - Piac tér, Külső Váci út, Miskolc - Búza tér, Sütő utca (Deák téri metrónál), Békásmegyer - Pünkösdfürdő,
Bábolna - M1-es autópálya 95,1km, Zalaegerszeg - Széchenyi tér, Jászberényi út eleje, Üllői út - Ecsrei út sarok, Szeged - Kárász utca, Könyves Kálmán krt.-Salgótarjáni út sarok, Siófok - Somogyi Bacsó út, Kerepesi út-Keresztúri út sarok, Budagyöngye bevásárlóközpont, Móricz Zsigmond körtér, Tatabánya - Szanatórium út, Budafoki út-Hengermalom út sarok, Sopron - Várkerület, Pécs - Széchenyi tér,
Szépvölgyi út, Nyíregyháza - Zrínyi út, Margit híd pesti hídfő, Miskolc - Rákóczi út, Kecskemét - Széchenyi tér, M0-Törökbálint, bal oldal 6km, M0, jobb oldal 6km, Egressy tér, Pécs - Zsolnay Vilmos út
McDonald's
Ha bármilyen szendvicset és burgonyát vásárol bármely McDonald's étteremben, meghívjuk egy kis üdítőre.
Ez a kupon május 15.-ig érvényes!
Más kedvezménnyel együtt nem érvényes!
AHOL JÓ LENNI, AHOL JÓ ENNI

PINBALL 95
MAXIS

Pinball, pinball, pinball, pinball, pinball... Ezzel is illusztrálni szerettem volna a mostanában kialakult flipper őrületet. Hát igen. Annak idején egy kósza hírből megtudtuk, hogy a TILT nevű flipper forradalmasítja majd a számítógépes flipperek világát. Hogy miért? Mert azt ígérték, hogy teljesen játéktermi hangulata lesz és a 3D-s ábrázolás miatt olyan érzése lesz a játékosnak, mintha egy játékteremben állna a flipper előtt. És? Szerintem ezt megtudván a többi cég rögtön belekezdett egy 3D-s flipper fejlesztésébe. Elsőnek a Pro Pinball sorozatból a The Web pálya érkezett meg. 3D-s flipper, max. 1024x768-as felbontáson, gyors...

Tényleg jó volt. Azt mondtam róla, hogy nyugodtan oda lehet állítani a Psycho Pinball mellé (mivel addig az volt a legjobb). Utána jött a lavina elindítója, a TILT. Itt nem csak egy asztal volt (az egyetlen negatívum volt a Pro Pinball-nál), 3D... Körülbelül olyan volt, mint a Pro Pinball. A 21st Century-sek rögtön kidobták az ő 3D-s flipperüket, amely már korábban is ismert pályák 3D-s változatait tartalmazza. Szoszo. Össze volt csapva, semmi újdonság. Szóval, ha jobb nincs...

Pinball 95. Az egyik pályát (Space Cadet) már talán ismerhettük, mert benne volt a Microsoft PLUS csomagban is. Csináltak hozzá még két pályát, és kiadták. Hát igen. Olyan is lett. Mert nekem mi fontos egy flippernél? Jó grafika, jó hangok, jó pályák... Vagyis a flippereknél minden részletnek tökéletesnek kell lennie, mert itt nincs ami feldobhatja a játékot. Értem úgy, hogy például ha egy kalandjátéknak csúnya a grafikája, de a sztori csúcs, jó poénok vannak benne... Végigjátszom (lásd



Police Quest 1 PC - még az első verzió, döbbenet EGA... majd kijött a VGA-s is). Szóval van ami miatt érdemes vele játszani. De egy flippernél? Túl sok újdonságot nem tudnak kitalálni a pályára, dot-matrix lerágott csont...

Pedig ezért játszik vele az ember. Szóval Pinball 95. Már most elveszem mindenkinek a kedvét tőle. Először is Windows 95 alá készült (hogy mi a fenének, lehet, hogy csak ide tudtak ilyen nagyon idegesítő FM borzalmat írni). Pozitív, hogy nem gagyog azért, mert a gépem 64.000 színre van állítva és nem 256-ra, meg satöbbi, de... De a grafikája nem egy nagy durranás, az asztalok jó átlagosak, a digi hangok olyanok, amiket az ember átlagnak elvár egy flippertől 96-ban, a dot-matrix kimondottan rossz (ötlettelen, inkább bele se tettem volna), de a zene...! A zene... nem zene füleimnek, hanem FM borzalom. Tipikusan olyan prüntyögés aminek köze nincs a pálya alapvető hangulatához (pl. a Dragon's Keep pályán valami újhullámos cosmic-groove hülyeség megy), és 10 perc szenvedés után minden szó nélkül lelövethetnék velem a szomszédot, aki elénk söpörte a havat. Szóval semmi csábító nincs a játékban. Inkább olyan "Nehogy megvegyél ! Luke, az erő nem velem van, hanem a Psycho Pinballal..." de az még hagyján, hogy az erő nincs vele, de én sem leszek, mert 52%-ot fogok rá adni (na lelőttem a poént).

A PÁLYÁK

Skullduggery. Egy kalózos pálya, karibi hangulat, süllyesszd el a kalózt, szerezd meg a kincset... mindezt egy flipperben. Ez még a legnormálisabb pálya.

Space Cadet. A Microsoft PLUS-hoz adott pálya továbbfejlesztett változata. Sorry, hogy ezt mondom, de ha ez a továbbfejlesztett, akkor jobb, hogy nem tudom milyen volt az eredeti. Itt semmi, de semmi különleges nincs.

Dragon's Keep. Ez egy fantasy pálya, sárkány, manó, goblin... várak is... semmit se hagytam ki. Az íj kilövő... hát nem egyszerű. A zene itt a csúcs. Mármint a negatív csúcs. Pedig nem lenne rossz a pálya, de...

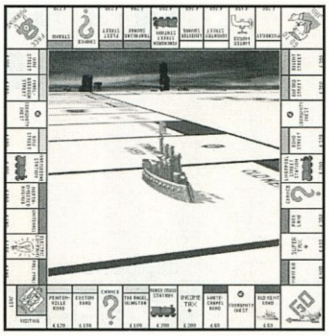
Nem szeretném senkinek sem elvenni tőle a kedvét (pedig úgy is ez következik), de nincs ebben a játékban semmi, ami arra inspirálna, hogy felszenvedjem Windows 95 alá (ráadásul még ez is). Tényleg csak olyannak ajánlom (ez túlzás) akinek már súlyos flipperelvonási tünetei vannak.

Mr.T.

MONOPOLY
VIRGIN

Úgy hiszem mindenki egyetért velem abban, hogy az egyik legnépszerűbb táblás társasjáték a Monopoly. Nos, eddig is előfordultak már számítógépes adaptációk, azonban mindegyik csak súrolta a lécet. A játék kedvelői azonban most egy igazi csemegét vehetnek a kezükbe. Mindjárt ott kezdődik a dolog, hogy a nagyon is ismert Westwood csapatmunkájaként született a program, mely máris szavatolja a minőséget. Szerencsére itt nem igazán hátrány a Windows háttér, nem éreztem lassúságot a programban. Maximum 8 játékos játszhat a játékban, a computer játékosoknak különböző intelligenciával és taktikával játszóegyedeket választhatunk, persze igazán nagy különbséggel nem találkoztam a játékok során. A fiúk úgy látszik nagyon profi szinten kezelték a render programokat, hiszen odáig vetemedtek, hogy a teljes táblát lerenderelték. Amikor

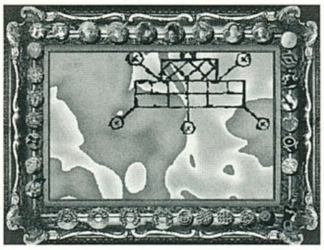
lépünk egy bábuval, akkor az animációként megjelenik a tábla közepén. Szintén animként láthatjuk a kockadobást. A legnagyobb meglepetés akkor ér minket, ha rálépünk egy telekre, hiszen minden egyes telken másfajta animot láthatunk. Természetesen a látvány illeszkedik a telek elhelyezkedéséhez, hiszen értelemszerűen a drágább részek környezete sokkal kultúráltabb. Ahogy építkezünk úgy szépül a házunk, amit természetesen figyelemmel is kísérhetünk a képernyőn. A legnagyobb érdeme akkor látszik a programnak, amikor adminisztrálni kell. Sajnos (vagy nem sajnos) itt nem lehet bliccelni, hiszen a program pillanatok alatt bevasalja a tartozásunkat egy másik játékossal szemben. Egyébként nem találtam olyan elemet a játékban melyet nem vittek volna gépre a fiúk, valószínűsítem, hogy elég nehéz lesz ezt a játékot túlszárnyalni. Mindent összevetve nemcsak a kiváló játszhatóságával (bár azért az eredeti táblás játéknak jobb a hangulata), hanem avval is kitűnt a játék, hogy ilyen magas fokú grafikai és hang kihasználtságot és megvalósítást



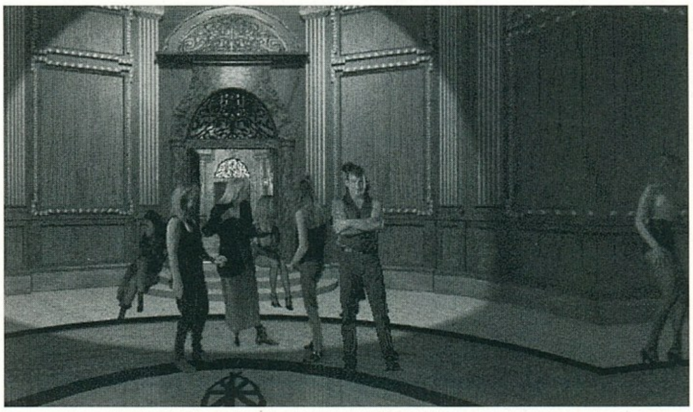
ritkán látunk. Akik szeretik a Monopoly-t, azoknak mindenképpen ajánlom a játékot egy partira, azoknak pedig akik nem ismerik, itt a remek alkalom.

Bear

VOODOO LOUNGE
VIRGIN

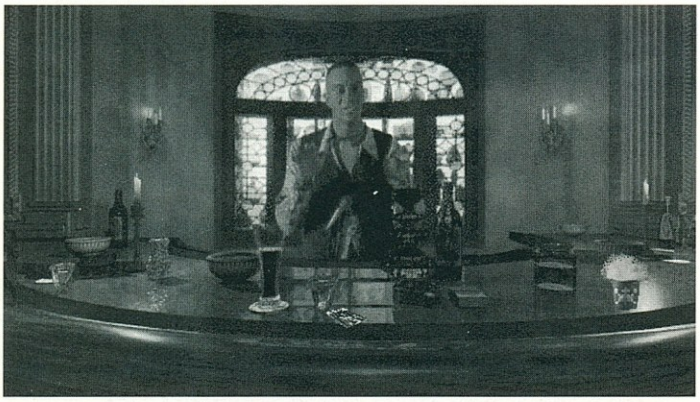


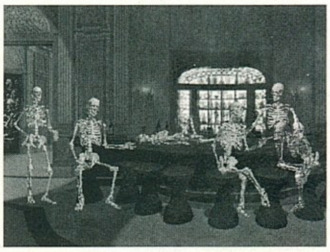
A show-business, mint tudjuk nagy úr. Látszik ez abból is,hogy a Rolling Stones új világkörüli turnéja, mely egész véletlenül Voodoo Lounge névre hallgat, nem maradt az audio keretein belül, hanem áttört a számítástechnika világába is az azonos nevű CD-ROM-mal. A CD-t igen nehéz kategorizálni, persze lehet, hogy csak azért, mert ilyen jellegű alkotással még nem volt dolgunk. Nem egyértelmű, hogy a szürkeállományt fejleszti a kalandelemeivel, vagy inkább a csak élvezetet jelent a rengetegbetét dalával (Rolling Stones rajongók előnyben).Mindenesetre szerintem úgy kell elfogadni ahogy van, nem kell szűk skatulyákba húzni a dolgot. Mint ahogy már említettem a Voodoo Louge a turné címe, így nem nehéz kitalálni, hogy a csapatot (Mick Jagger, Keith Richards, Carlie Watts és Ron Wood) kell végigkísérnünk, sőt irányítanunk rejtélyes utazásuk közben. A kalandokat a VoodooRaver elnevezésű bár közelében kezdjük, hol is Danbhallah Wedo a mixer vár minket. Különféle koktélokat



szopogathatunk itt, melyek néha hallucinációkat okoznak. Ezek a hallucinációk kísértetiesen emlékeztetnek majd a Rolling Stones animációkra, talán nem is véletlenül. A szintek további helységeiben nagyon sok érdekesség és rejtelem vár ránk. Találkozhatunk Legba-val a Voodoo Gatekeeperrel, aki nagyon hasznos tanácsokkal lát el. Egyébként a grafikai megvalósítás előtt igazán csak csodálattal adódhatunk. A végig 3D-s renderelt termek és a szereplők digi-jei igen jól sikerültek. Egy kicsit a 7th Guest, vagy a 11th Hour jutott eszembe, amikor megláttam a képeket. Dicséretre méltó a grafika mozgás közbeni viselkedése is, hiszen vannak olyan részek, ahol 360°-os körbefordulást is elvégezhetünk. Sajnos nem volt lehetőségem mélyebben elveszni a Voodoo rejtelmeiben, de úgy hiszen azoknak akik szeretik a Stones zenéjét (és persze a csapatot is), azoknak felemelő élmény lesz a CD használata. Reméljük ez új fajta megközelítésre más együttes, vagy kiadó is fel fog figyelni, szerintem sokan szívesen vennének egy hasonló hibrid zenei CD-t kedvenc együttesüktől.

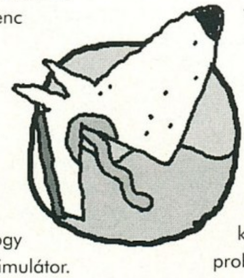
Bear



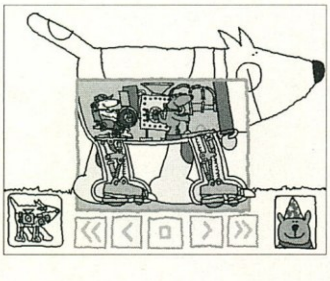


P.A.W.S.
VIRGIN

Valószínűsítem, hogy mindenki irigyelte már egyszer kedvenc (vagy éppen irigyelt) négylábú ismerősének dolgát. Nos, ez idáig nem jutottunk ennél többre, azonban most változni látszik a helyzet, hiszen a kezemben tartott CD azt hirdeti magáról, hogy ő az első hivatalos kutyaszimulátor.



Vegyünk hát szánkba egy jókora velős csontot, fogjuk meg az egeret (vagy a macskát) és lássuk a csodát.



A doboz kinézetéből és feliratiból már sejteni lehet, hogy a fiatalabb (vagy inkább infantilisabb) korosztály a célcsoport. A kézikönyv is csak megerősíti ebbéli véleményünket, hiszen egy kifestőkönyvet és játék füzetet kapunk. Miután túlestünk egy teljes készlet zsírkrétán lássuk milyen is egy kutyaszimulátor.

Többféleképpen közelíthetjük meg a problémát, azonban talán az lesz a legjobb ha a kutya működését modellező részbe térünk be először. Kellemes ismeretséget köthetünk itt a belső mechanizmussal, bár az általam ismert kutyáknál mintha láttam volna valami „apró" különbséget. No de sebaj, haladjunk tovább a legérdekesebb rész felé, ahol is egy kutya szemszögéből vizsgálva járhatjuk be a világot. Nagyon érdekes dolgokat fogunk tapasztalni. Találkozni fogunk mutáns kutyákkal (valami macskát emlegettek

a szerzők, de hogy mi lehet az?), különféle csemegékkel, kalandokkal, ellenségekkel és minden olyan dologgal, ami tényleg megtörténhet négylábú barátunkkal.

Ha mindezeken túljutottunk akkor elmondhatjuk, hogy végigjátszottuk a PAWS-t, hiszen ez egy játék, olyan köntösbe bújtatva, hogy azt első pillanatban el sem hinnénk. Nekem nagyon tetszett a CD, nemhiába még ebben a nagy muvi-s korszakban is lehet valami eredetit, valami igazán poénosat alkotni úgy, hogy nem rágunk le egy csontot még egyszer. Vagy mégis...

Bear

CD GURU 96/3

?

Áprilisban ismét CD GURU

A hónap közepén megjelenő számból láthattok egy kis *ízelítőt*, de persze a végleges tartalom még módosul.

Toshinden PC - Új király születetik hamarosan?
Fantasy General - Fantasy környezet, Panzer General alapok, mi kellhet ennél több...
Earthworm Jim 2 - Kukac úr ismét szinre lép.
Normality Inc. - Kalandjáték a javából.
Gabriel Knight 2 - 6 CD a végleges játék? Ezt meg kell nézni!
Terra Nova - Egy kis lövöldözés Mechwarrior stílusban.
Azrael's Tear - Kalandjáték SVGA-ban és DOOM stílusban.
Conquest of the New World - Egy új stratégiai hódító játék az Interplay-től.
Cyberia 2 - A méltó folytatás
Duke Nukem 3D - Talán az eddigi legjobb DOOM szerű játék.
Xenophage - Verekedős játék, csak profiknak.

és még persze rengeteg minden más, meglepetések, több mint 30 játékdemo, shareware szekció, lemezújságok, DOOM pályák, editorok, patch hegyek, utility és felhasználói programok.

Mr.® BIG
UNDERWEAR

Mr. BIG UNDERWEAR SZAKÜZLET

ARSZLÁN

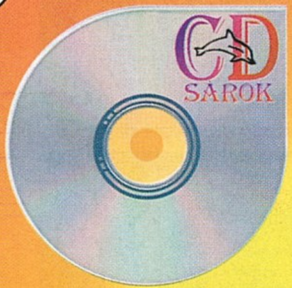
CRAMPUS

INFUZIO

Minden kedves vásárlónkat szeretettel és kedvező árakkal várunk!

Mr. BIG

Szaküzlet Bp. Nyugati pályaudvar aluljáró folyosó, Grill Büfével szembeni üzlet
Arszlán férfidivat Bp. XIII., Váci út 16.
Crampus Bp. VII., Erzsénet krt. 4. Tel.: 322-0443
Infuzio divatáru kereskedés Bp. XII., Alkotás u. 33. Tel.: 155-2354



Delfin CD Sarok

Csak nem CD-Rom hirdetés? De igen!
Tavaszodik, ennek ellenére nálunk rendületlenül folyik a CD-ROM áradat, sőt a tavasz nem csak a vizeket duzzasztja fel, hanem a kínálatunkat is felduzzasztotta. Aki tehát kirándulás helyett, vagy két séta között szeretne

- Oktatóprogramot
- Játékot
- Adult CD-t
- Felhasználói programot
- Vagy egyéb software-t

forduljon hozzánk.

Ahova ezekért be lehet rándulni:

XII. Szt. István krt. 4.
IX. Ferenc krt. 28.
VIII. Népszínház u. 32.
VII. József krt. 14.
VI. Andrássy út 38.

Schuerue Desing

PIXEL

Gravis termékek:

Ultrasound ACE	13 900 Ft
Ultrasound OEM	14 900 Ft
Ultrasound P'n'P	23 900 Ft
Ultrasound P'n'P Pro	29 900 Ft
Y kábel	1 900 Ft
Gamepad	3 500 Ft
Analog Joy	3 900 Ft
Analog Pro Joy	5 900 Ft
Analog Pro Joy Clear	5 900 Ft
Thunderbird Joy	8 900 Ft
Firebird Joy	11 900 Ft
Phoenix Joy	17 900 Ft
MIDI adaptor	6 900 Ft

Aktív hangfalak:

JP-888 Dózer
11 900 Ft
JP-415 Gettóblaszter
9 900 Ft
Altec ACS 500
66 900 Ft
Altec ACS300.1
44 900 Ft
Altec ACS 52
21 900 Ft

Supra faxmodemek:

SupraFax külső
44 900 Ft
SupraFax belső
39 900 Ft
SupraExpress külső
36 900 Ft
SupraExpress belső
32 900 Ft

Diamond termékek:

Stealth 64 DRAM	23 900 Ft
Stealth 64 Video 2121	29 900 Ft
Stealth 64 Video VRAM	54 900 Ft
Edge 3D 1 MB DRAM	49 900 Ft
Edge 3D 2 MB VRAM	74 900 Ft

Új Spea grafikus kártyák 17 900 Ft-tól!

Áraink a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Pixel Multimédia Kft.
1088 Bp., Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059, 118-1595

INFORMATIKA

Havonta **Hetente**

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

VIDEOBIT Multimédia stúdió

Számítástechnika, szórakoztató elektronika

SONY

SAMSUNG

Western Digital

Komplett 486DX4-100MHz számítógép otthonra

Már **104,000.**+ÁFÁ-tól!

Számítógép alkatrészek széles választéka a legkedvezőbb áron.
Minden héten rendkívüli kedvezmények!
Érdeklődjön!

OTP hitel vásárlási lehetőség!

CD írás akár azonnal is!

Budapest, XIII. Lehel út 18 Tel.: 302-0388, 302-0389, fax:129-4644

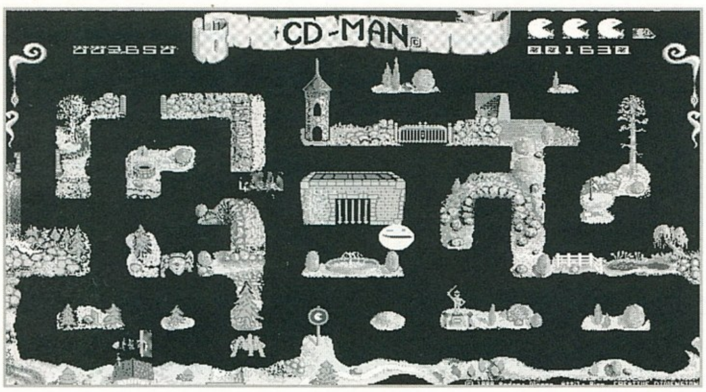
CD-MAN

A S.Tanks avagy S.Earth utolsó verziójának ismertetése után sokan érdeklődtek a program iránt (főleg tanulók). Épp ezért előhalásztam egy ugyancsak régi, 1989-es játékot amivel a S.T.-hoz hasonlóan, hatalmas meneteket csaptunk (a Számtek órákon). A játékban az volt a nagyszerű, hogy egy normál 286, 1MB-os gépen is nagyszerűen futott (ott is volt mindegyiken). Akkor még az iskolákban ez a típus volt elterjedve. Bezzeg a mai, processzorilag túlfűtött világunkban bizony a turbogomb használata nélkül a játék csak pár tizedmásodpercig tartana.

A cd-man háromszor három pályából áll, és csak pontszámra megy a buli. Az első a The Enchanted Forest, a második a The South Pacific végül az utolsó a Deep Space névre keresztelték. Az egyes szintek három teljesített pályánként váltják egymás, és egyre nehezebbek lesznek, ellenségként a pókok, cápák és a szellemek követik egymást pályánként. A játék megkezdése előtt érdemes az ESC billentyűvel az opitons menüben beállítani a pac-man sebességet és a nosound-ot.

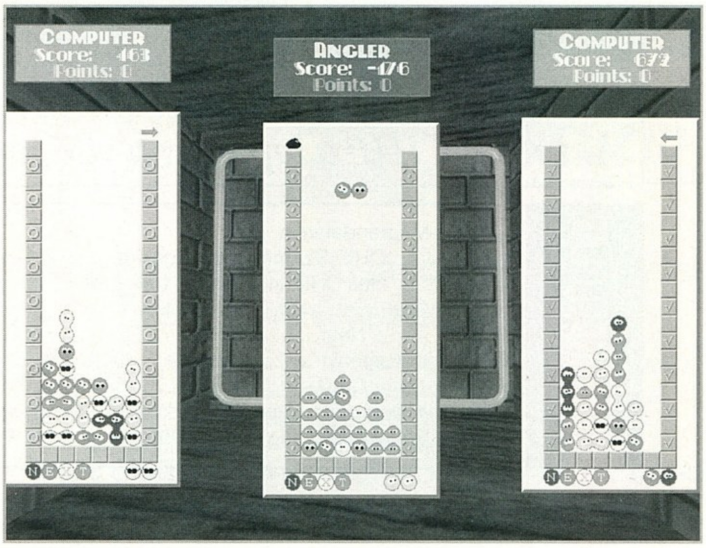
A pacman-ben az a jó, hogy szinte megunhatatlan, bármikor abba hagyható és újra kezdhető. Egyszerűen nem lehet csalódni benne, úgy mint egyes „profi" játékokban.

Attila Biro
Ladersattrav. 93 7tr
175 70 Jarfalla, SWEDEN



FUNKY BUBBLES PUZZ. V1.5

Az SVGA játék nevével ellentétben nem puzzle, hanem egy HEXA stílusú, színbázisra épülő tetris játék. A szerzők nem törekedtek arra, hogy valami új, átláthatatlan szabályokat találjanak ki, inkább arra fordítottak igen nagy gondot, hogy a játék minél jobban opcióit. Play mode, match up, table size stb.. Maga a játék mint említettem normál színtetris, ahol nem a különféle alakok egymásba ágyazása a cél, hanem a sokszínű korongokat kell az azonos színűvel egyesíteni. Ha sikerült négy azonos színű koronggal valamilyen irányban érintkezést összehozni, akkor a normál tetrishez hasonlóan lebontódik mind a négy. A játék akkor kezd nehézzé válni, amikor a lerakási időlimit túllépése miatt egy-



konfigurálható legyen. A tetrist lehet hálózatba is játszani, így akár 12-en is potyogtathatnak egyszerre (azért ez nem semmi). De lehetőség van saját .voc fájlunkat is hozzá rendelni a programhoz.

A játék elkezdése előtt először itt is igen gondosan állítsuk be a tetris egy büntető kő esik a korongjaink közé. A kövek szétrobbantására nincs lehetőség, épp ezért a lehető leggyorsabban tegyük le a kis korongot.

A program igénye 386, 2MB RAM.
Hot-keys:
F10: Gyors kilépés a DOS-ba

HELICOPTER MISSION

Újra s minden bizonnyal nem utoljára ismét olyan játékról lesz szó, amiről már az Amiga GURU shareware rovatban írtam.

A szimulátor programot, a német Bunbesministerium megbízásából készítette a Rausen GmbH. Arra készült, hogy kedvet csináljon

bevonulni a Bundeshwer-be hivatásos helikopter vezetőnek.

A játék nagyon szép (VGA), és ráadásként jó is! Összesen 7 küldetést, feladatot kell végrehajtani. A feladatok NEM harci cselekményekre épülnek, hanem békés repülési feladatokra.

Ezekből ötöt tudtam teljesíteni, a többit rátok bízom.

1. Kezdésnek 1.30 mp-ig kell lehetőleg a leszállópálya felett lebegni. Ha jól csináljuk, láthatjuk a pontszámunk folyamatos növekedését.

2. Nyolc embert kell a kijelölt területre ledobni (Space).

Jelszó: Fallscirm

3. Mentési feladat. Először a kórháztetőre kell leereszkedni, felvenni az orvost. Majd egy autóbaleset helyszínére kell leszállni, a sebesülttel együtt pedig visszarepülni a kórházba.

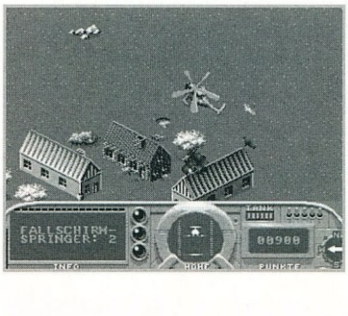
Jelszó: Santätsdienst

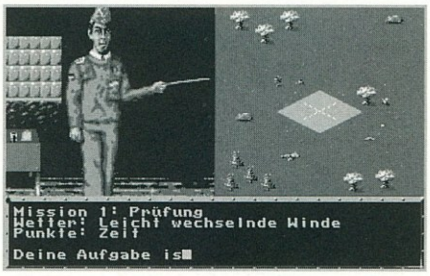
4. Radarkikerülési feladat. A szint abból áll, hogy a lehető legkisebb magasságon kell eljutni a másik leszállópályára.

Jelszó: Konturenflug

5. Nyolc csomagot kell nyolc különböző célpontra ledobni.

Jelszó: Lufttransport



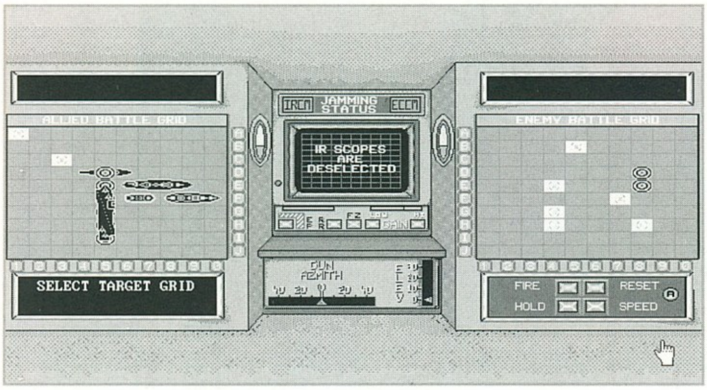


A program zenéje, hangeffektjei, képei igazán kiemelkedőek. Az se elhanyagolható, hogy előbb készült mint a Desert és a Jungle Strike, na és a Heli PD anyag. Futtatásához csak 286, 1MB RAM és egy Blaster szükséges, mérete pedig 1 lemez.

Rauser GmbH.
PO 140189
53107 Bonn

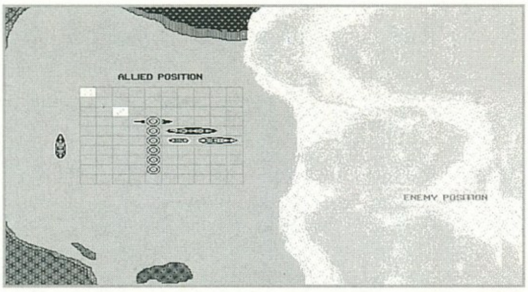
OPERATION JUST BECAUSE

Torpedós játékkal biztos mindenki játszott, már amennyiben járt iskolába. Ez a játék is a számtalan klasszikus Pc-s átiratok egyike, se nem jobb se nem



rosszabb a többinél. Némi újítást jelent a játékban, hogy a nehézségi szintet mi magunk válasszuk ki, bár én ebben némi csalást érzek, hisz a torpedójátékban csalni csak egyféleképpen lehetséges. Meglesem az ellenfél hajóinak az állását!
Admiral - Ivan Demoniac
Captain - Perry Noia
Commander - Ule Shiva

A szokványos torpedós kezdéssel, azaz a hajók lerakásával kezdődik maga a játék. A hajókat, összesen 5 darabot mi magunk tesszük le a hadszintérre, azaz a kockákra. Miután végeztünk a stratégiai



művelettel, a gép következik, majd kezdődhet a harc. Válasszuk ki a megfelelőnek ítélt célkockát és a „Fire" ikon segítségével durrantsunk az ellenség kellős közepébe.

A lövéseket és a találatokat igen szerény, közepesen kivitelezett hang és animációs effektek kísérik. Ne várjunk egy ilyen kis méretű programtól mega-super-giga-svga effekteket. A szerző további shareware játékai az Ultimate Gin, Ultimate Blackjack, Ultimate Roulette, Ultimate Poker, Digital Downs (erről már olvashattatok) és a Ultimate Craps. A torpedós game gépigénye pedig min. EGA vagy VGA, 1MB RAM és Sound Blaster.

REALMS OF CHAOS

A 3DRealm és az Apogee kooperációban készült Duke Nukem 3D mint olvashattátok rögtön az év elején felborzolta a karácsony utáni

pangást. Ez persze nem azt jelenti, hogy az Apogee leállt volna a shareware fejlesztéseivel. Épp ellenkezőleg, még nagyobb fejlesztésekbe kezdett, s szinte hetente jönnek ki az újabb játékok a „gyártósorról". A mennyiség sajnos itt is sokszor a minőség rovására megy. A Realms of Chaos, egy átlagosnál valamivel jobbnak mondható akció játék, három fő, és huszonhat alszintből áll. Története szerint a Mysteria fantázia világában játszódik.

A játékos célja igen egyszerű, durván annyiból áll, hogy el kell jutni a szint kijáratáig. A szintkijáratok megkereséséhez nem kell nagyon megerőltetni agysejtjeink tavaszi zsibongását, mert a továbbjutási lehetőségek annyira adják magukat, hogy egyszerűen nem lehet eltévedni. Ellenben a játékban előforduló ellenségek annál inkább próbára teszik ügyességünket.

Két különböző karaktert, harcost irányíthatunk, s köztük bármikor válthatunk. A férfi harcos karddal, míg a női karakter tűzlabdával rendelkezik. Újabb fegyvereket, pénzt, erőt stb. a megölt ellenségek után kapunk, de alacsony nehézségi szinten a pályákon is találunk szépszámmal. Összesen öt nehézségi szint közül választhatunk a „Super Easy"-tól a „Psycho Warrior"-ig. Ellenségek igen változatosak, egy-egy szint közt, a szinteken belül sajnos kissé egyformák.

Hardver, VGA, 386-16MHZ, 1MB RAM.
Hangkártya támogatás: Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Adlib, General MIDI, WaveBlaster, Gravis UltraSound.

Apogee Software, Ltd.
P.O. Box 496389, Garland,
TX 75049, 214-278-5655 („Apogee")

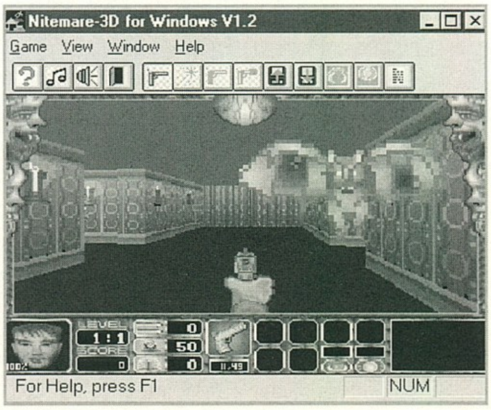
NITEMARE-3D FOR WINDOWS V1.2

Erről a játéról a PC GURU 1995/4-es számában már írtam, de most „végre" itt a Win verziója. Ebben is, akárcsak a DOS verzióban csak az első szint (EPISODE 1 – A House of Horrors) shareware. Nem akarok sokat írni a játékról, hisz teljesen ugyan olyan

mint a DOS verzió. Ellenben mint a melléket képek is mutatják, WIN95 alatt (mivel erre is megírták) hihetetlenül gyors. Jól működik a rendszerben már beállított hang, és video driver-rel. No és az sem mellékes, hogy a munkahelyi dolgunk után (vagy közben) egy jót játszhatunk.
Required Win 3.1, vagy WIN95 (WinG), 256 szín, 4MB RAM, system sound.

David P. Gray, PO Box 333, Northboro, MA 01532, USA

SERVERBUBUS



CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal
együtt

2.200,- Ft.

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor
1155 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/122 Fax: 250-5200

- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**
- **CD írás rövid határidővel**

Újdonságaink:

Touché, F1 GP2, Descent 2, NBA Live '96, C&C Mission Disk Duke Nukem 3D

Hívj fel, a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

Virtual World

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/3	995 Ft
☐	CD GURU 96/2	850 Ft
☐	CD GURU 96/1	850 Ft
☐	ECTS CD	750 Ft
☐	DOOM FOREVER	1290 Ft

Extra kedvezmények:
☐ ECTS CD + DOOM F. 1900 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

....db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

....db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

....db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

....db * 150 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

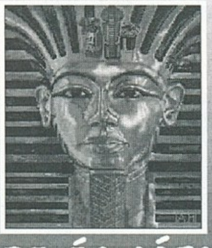
PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK -- A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK

VR STÚDIÓ

SZÁMÍTÓGÉP
HÁLÓZATI JÁTÉK
SZIMULÁTOROK
MULTIMÉDIA
CD KÖLCSÖNZÉS



NYITVATARTÁS:
Mindennap: 14-21
Hétfőn zárva
V. IRÁNYI u. 5.
Tel: 1371-160

VR SISAK
VRC KLUB

A LEGOLCSÓBB
INTERNET

GYERE ÉS JÁTSSZÁL
TALÁN INGYEN IS

Lépjél be a klubunkba és játsszál ingyen, használd ki a lehetőségeket!

CD ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!

TECHNO BASE

CD-ROM & CD

Bp. VII., Erzsébet krt. 41.
Telefon: 1420-468

- CD archiválás: 1100,-/db
- Legújabb játékok
- CD visszavásárlás, csere

Rebel Assault II., Need for Speed, Warcraft II.
Eurofighter 2000, Screamer, Command & Conquer

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS
kedvezményes áron

A 20% kedvezményt biztosító kupont
az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Címünk: 1073 Budapest Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

DISKMASTER
PC CD-ROM SHOP

- Garantáltan eredeti játék és felhasználói programok, CD-s újságok kedvező áron, nagy választékban!!!
- Tagoknak további kedvezmények!!!
- Felbélyegzett válaszboríték ellenében ingyenes tájékoztató és árlista
- Viszonteladók jelentkezését is várjuk!!!

AZ ÜZLET CÍME: Bp, XVII. ker. Pesti út 70. (A négyemeletes kék házban)

NYITVATARTÁS: Hétfő - Péntek: 10 - 18 óráig
Szombat: 10 - 14 óráig
Vasárnap: zárva

POSTACÍM: 2200 Vecsés, Bánya u. 12.
TELEFONOS TÁJÉKOZTATÁS: mindennap 19-22 óráig a (06-29)350-923 telefonon

MEGKÖZELÍTHETŐ: 61, 62, 80, 82-es autóbuszokkal.

CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

- AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
- Audio CD írás

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

Lassú a gépe ? Akadoznak a videók ? Kevés a memória ?

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT !

486-os számítógépét Pentiumra alakítjuk kedvező feltételekkel !

486 DX4/100 256 Kb Cache alaplap+CPU -ról

PENTIUM Intel Triton 75 Mhz alp+CPU -ra	23,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 100 Mhz alp+CPU -ra	35,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 120 Mhz alp+CPU -ra	49,920 Ft

486 DX2/80 256 C. számítógép esetén a fenti árakra 6000 Ft felár számítandó

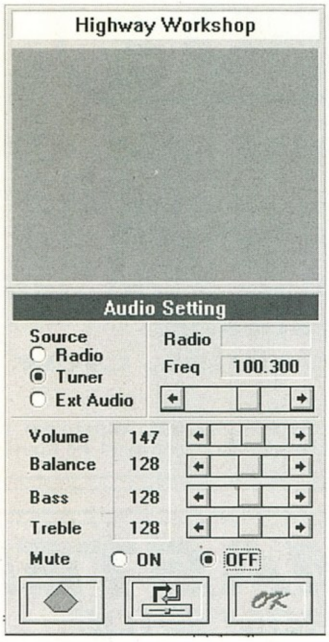
486-os és Pentium számítógépek egyedi igények szerint rövid határidővel ! Naponta csökkenő árak, heti akciók ! Hívjon a legkedvezőbb ajánlatért !

Áraink ÁFA-t nem, de 1+2 év garanciát tartalmaznak! A változtatás jogát fenntartjuk !

COMPEX 1036 Bp. Bécsi út 77-79. T/F: 250-3395

Video Highway

TR 200



Az AimsLab kártyája egy kombinált bővítőkártya. Alapvetően egy video-overlay-kártya, de ráraktak egy TV- és Rádió-tunert is. Ezt a bővítő-kategóriát talán először a német Fast Electronics jelentette meg PC-n a Screen Machine kártyával.

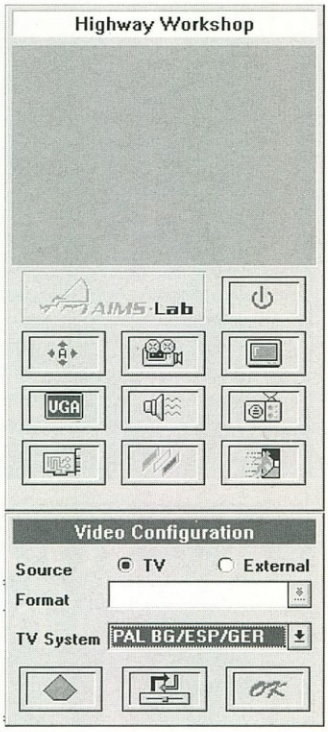
Még visszaemlékszem, hogy akkoriban a Compfair számos standján ez volt látható, és talán a vásár legnagyobb szenzációja volt.

Azóta számos gyártó hozott ki ilyen jellegű kártyát, így ez a bővítő újdonság-erejéből már veszített, de hasznosságából nem. Az Aims Lab kártyája azonban több ennél. Nem csak video-overlay funkciót tud, hanem ráraktak egy FM digitális rádió-tunert és TV-tunert is, valamint frame grabber funkciót.

Hogyan is működik a kártya? Természetesen belül a VGA Feature Connector-on keresztül csatlakoztatjuk a VGA-kártyánkhoz és kívül egy ún. VGA-loopback kábellel. A kártyán több csatlakozó is található: egy composit video-bemenet, egy audio-bemenet, audio-kimenet (mini-jack, ezen keresztül tudjuk összekötni a hangkártyánk bemenetével a hangot), egy rádió-antenna-bemenet (antennát adják a kártyához) és végül egy TV-antenna bemenet (ide kell kössük a beltéri TV-antennát vagy a kábel-TV-csatlakozót).

Az installálás abszolút gyors és gondmentes volt. Összesen egy lemezen foglalt helyet a kártya drivere és a hozzáadott software. A kártyán mindössze egy jumpert lehetett átállítani, mely a base port-ot állította be (és a standard, 700H beállítással nálam gond nélkül működött). Semmiféle IRQ, DMA vagy memória-terület beállítást nem kellett csinálni. Ez korábban a hasonló kártyák Achilles-ina volt- már installálni sem volt könnyű őket.

Mire is képes pontosan a kártya? Csatlakoztathatunk hozzá tulajdonképpen bármilyen video-forrást:



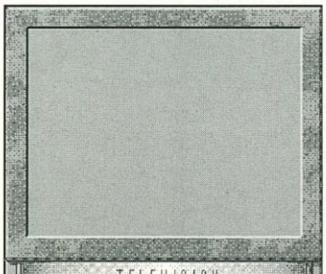
CD-I-lejátszót,
VHS-magnót,
kamerát,
kábel-TV-t
vagy akár játékkonzolt is.

VideoHighway TR200

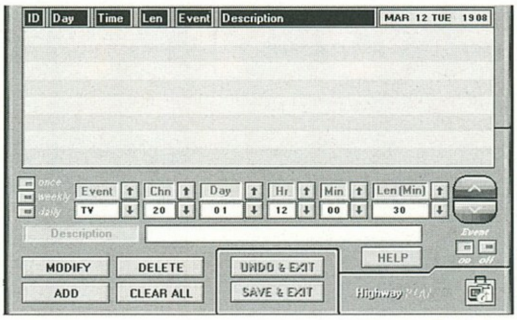
Change the way you look at computer

Ezeket maximálisan 1248*1024 interlace vagy 800*600 non-interlace, hi-color üzemmódban overlay-ezi a kártya. A beltéri antennát nem ajánlom forrásként senkinek, mert az én tapasztaltaim szerint ezzel nemigen érhető el használható képminőség. A kábel-TV-kábel csatlakoztatásával viszont jó minőségű képet kapunk. A kártyán lévő TV-tuner programozható,

maximum 99 csatornára állíthatunk be TV-adót. A programozás ugyanúgy történik, mint bármely korszerű televízión. Autoscan funkciót is raktak a software-be, de természetesen manuálisan is szabályozhatjuk az adókat (tune, fine tune). Videot négyféle megjelenítési formában nézhetünk: Cabinet (afféle TV-doboz a képernyőn), EditVision (ablakban fut a video, és menü segítségével tudunk képet digizni), Theatre (gombok segítségével digizhetünk,..) és végül Waltz (itt egyszerre akár 16 előre beprogramozott TV-csatorna képét látjuk egyszerre a képernyőn- több csatornás preview). A képminőség megfelelő forrás esetén (kábel-TV, video) jó volt. A digitalizált (grabbelt) 24-bites képek minősége szintén nem hagyott kívánnivalót maga után. A képminőség jól beszabályozható: állítható a színtelítettség, a kontraszt, fényesség,.. tehát minden fontos jellemző.



A Digital FM rádió rész szintén igen könnyen és kényelmesen használható. A tuner-e ugyanúgy szabályozható, mint egy FM szintézeres tunerű rádióé. A Fine tune-nál 0.025 MHz-es lépésekben tudjuk szabályozni a vételi helyet. Talán az egyetlen negatív tapasztalatom a rádió-tuner auto-scan funkciója volt. Én nem tudom mi alapján kereste meg a legjobb vételi helyet, de szinte soha nem találta el, így itt kénytelen voltam mindig manuálisan utánhangolni. A rádió rész tunere is programozható, maximum 99 beállítást tehetünk. A hangminőséget is állíthatjuk: szabályozható a magas/mély szint, a balance és a hangerő. Az én szobámban elég rosszak a vételi viszonyok (eléggé árnyékolt), de a nagyobb, erősebb adók, mint Danubius és Juventus még itt is jó minőségben bejöttek. Az alapzajt a rossz vételi viszonyoknak tudtam be. Kisebb (alternatív) adók, mint pl. Tilos rádió a 98 MHz-en hol bejött hol nem.



A kártyához adott software könnyen kezelhető. A multimédiás kártyáknál szokásos módon itt is mellékeltek egy kezelőpultot, mely kinézetében egy infra-távirányítóra hasonlít. Ezzel könnyedén tudunk csatornát váltani és mindenféle beállításokat eszközölni. Van még egy TV/Radio Time Sheduler nevű program. Ezzel beállíthatunk adásokat előre, melyeket mindenképpen meg akarunk nézni/hallgatni, és a program automatikusan bekapcsolja a megfelelő időben a kért csatornát. Ezenkívül beraktak még Sleep és Alarm Function-t is. Ennek nem tudom, hogy mennyiben van értelme, hiszen általában mindenki ki szokta kapcsolni a gépet használat után, de aki nem, annak ez nagyon hasznos lehet (kedvenc adójának hangjára ébredhet, alhat el).

Mire is használható a kártya? Hasznos lehet annak, aki nem akar televíziót venni, hanem az átlagos televízióknál jóval élesebb képű monitorán akar tv-t nézni. Ha valaki számolásigényes Windows-os programokat használ (a la Lightwave), az a köztes időt el tudja ütni TV-nézéssel vagy rádió-hallgatással. Ezenkívül képet is tud digitalizálni bármely forrásból jó minőségben. Ami talán hiányzott, hogy semmiféle információt nem láttam a kártya bővíthetőségéről. El tudnék képzelni esetleg egy MPEG bővítőmodult vagy egy Video-digitalizáló modult hozzá. Összességében a fent említett célokra jól alkalmas a kártya. Ha valaki ilyen dolgokra keres megoldást, az próbálja ki ezt is.

Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Grafix SHS Kft. biztosította.

Budapest, X
Jászberényi út 72.
Tel./Fax: 262-5243

PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	990	ICE & FIRE	6,490
3D PINBALL	6,370	INDYCAR RACING 2.	8,560
3D ULTRA PINBALL	5,900	IRON ASSAULT	6,990
49ER WINDOWS GAMES	990	JAZZ GUITAR	6,290
11TH HOUR	6,490	**KINGDOM O' MAGIC**	**6,990**
ABSOLUTE ZERO	5,990	KING'S QUEST 7	8,490
ACTUA SOCCER	8,570	LION KING	9,880
AIRPOWER	9,880	LOADSTAR	7,680
ALIEN ODYSSEY	8,990	MEGARACE, BLOODNET	4,490
ALIENS	8,670	MISSION CRITICAL	8,990
ALLIED GENERAL	8,990	MORTAL COIL	6,990
APACHE LONGBOW	5,860	MORTAL KOMBAT 3	8,990
ASCENDANCY	8,990	NETWORK A4	9,650
BATTLE ISLE 3	8,610	OCEAN TRADER	6,990
BIOLÓGIA !!!	**8,990**	PINBALL ILLUSION	6,990
BLUES GUITAR	6,290	PSYCHO PINBALL	8,850
BLUES PIANO	6,290	ROAD WARRIOR	8,150
BURIED IN TIME	7,990	ROCK GUITAR	6,290
C & C MISSION DISK	3,810	SCREAMER	5,990
CAESAR 2	7,680	STARTREK: FINAL U.	9,990
CAPITALISM	6,990	STONEKEEP	9,990
COMMAND & CONQUER	8,390	SUPERKARTS	5,670
CONGO	5,990	**THE BEAST WITHIN**	**7,990**
CONQUEROR AD	8,680	THE CIVIL WAR	8,850
CRIME PATROL	6,390	THE TERMINATOR F.S.	6,490
CYBERSPEED	9,710	THIS MEANS WAR!	8,240
CYBERWAR	5,910	TOP 101 SHAREWARE	990
EARTHWORM JIM	5,990	TRANSPORT TYCOON	3,990
FATAL RACING	8,990	WARCRAFT II.	8,990
HAMMER OF THE GODS	8,580	WARHAMMER	8,870
FIRESTORM TH. 2.	9,710	WEREWOLF VS. COM.	9,330
GENDER WARS	**6,990**	**WING COMM. 4.**	**9,990**
HELLFIRE ZONE	5,510	WITCHAVEN	7,980
HEXEN	9,550	ZONE RAIDERS	8,300

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!.
LEGYÉL NÁLUNK TAG! TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
TAGOKNAK CD CSERE (70%) HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

CD ÍRÁS

Alapanyaggal együtt

1.900,- Ft.

- audió hanganyagok rögzítése bármely adathordozóról
- számítógépes adatok acrhiválása mindenféle adathordozóról minőségi CD lemezre
- számítógépes programok beszerzése, telepítése

Fenti szolgáltatásainkat:
- rövid határidővel, előzetes egyeztetéssel bármely időpontra vállaljuk
- kérésre háztól házig szállítást is vállalunk

Esetenkénti egyéb kedvezmények!

Nyitvatartás: 10-17h hétköznap
10-13h hétvégén

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-0009

HI GUYZ! Itt a legújabb Microsoft COMPO!

A hat részesre tervezett COMPO áradatban reméljük sokan résztvesztek – már csak a nyeremények miatt is érdemes!

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Scholastic's The Magic School Bus Explores the Oceans* enciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány a tengerek világát mutatja be a legfiatalabbaknak. A helyes megfejtéseket ***április 15-ig*** várjuk a GURU címére (1399.Bp. Pf. 701/765). A levlapra feltétlenül írjátok rá: **Microsoft COMPO 96/2.**

1. **Hogyan védekeznek bizonyos tengeri uborkák a támadás ellen?**
   a. Mozdulatlanná válnak, így beleolvadnak környezetükbe.
   b. Belsőségeiket kiköpik, amíg a támadó azokat megeszi, kereket oldanak, később a belsőségek újranőnek.
   c. Nagy erejű vízsugárral időlegesen megvakítják támadójukat, ezalatt elmenekülnek.
2. **Mennyi ideig tud a felszín alatt maradni egy bálna, ha táplálékért lemerül?**
   a. 20 perc
   b. 2 óra
   c. 5 óra
3. **Hogyan szaporodnak bizonyos szellőrózsák?**
   a. a halak segítségével beporzással.
   b. kettéosztódással
   c. más halakhoz hasonló ikrával

A nyereményekről is ejtenénk pár szót.
Szóval a helyes megfejtést beküldők között havonta gazdára talál egy **Microsoft Natural Keyboard,** és egy eredeti **Microsoft Home** termék. Ez utóbbi kiválasztható, a majd harmincféléből.

Természetesen egyéb nyeremények is gazdára találnak majd (egérpadok, pólók, stb.), tehát érdemes törni magatokat!

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

PANASONIC 4x sebességű CD drive	**13.992,-Ft**
Hangszóró 2 x 7W adapterrel	**2.980,-Ft**
Sound Blaster 16IDE OEM	**12.992,-Ft**
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	**18.620,-Ft**
MULTIMÉDIA Keyboard MSK-200	**23.380,-Ft**

Ajánlat a legújabb CD-kből

Indy Car II	6.500,-Ft
Aliens	7.250,-Ft
Phantasmagoria	7.500,-Ft
11th Hour	6.800,-Ft
Rebel Assault II	7.480,-Ft
Wing Commander IV	8.000,-Ft
This Means War	6.200,-Ft
Hellfire Zone	4.500,-Ft
Forma 1 GP Manager	5.500,-Ft
Tekwar	6.500,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

TALÁLKOZUNK AZ IFABO '96-ON!
A/313 STAND

MÓDUSZ ®

1089 Budapest, Golgota u. 6.
Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a.
Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5.
Tel/Fax: 351-3192

Ismét ragyognak a csillagok

★ IFABO ★
BUDAPEST
1996

április 17-20.

Nemzetközi Szakvásár

- ★ Számítástechnika
- ★ Telekommunikáció
- ★ Irodaszervezés
- ★ Másolástechnika
- ★ Irodabútor

Budapesti Vásárközpont

1101 Budapest, Albertirsai út 10. Bejárat az I., II. és III. kapuknál
Nyitva naponta 10-18 óráig, szombaton 16 óráig

Vegyen Ön is részt a csillagok találkozóján!

3D TÖRTÉNET

Az nVidia chip-re épülő, Edge nevű grafikus kártya megjelentetésével a Diamond megindította a legjobb PC-s 3D gyorsító-kártya címéért folytatott versenyt. Azóta természetesen a többi gyártó is lázasan fejleszt, és lassan kijönnek az első konkurensek.

A Creative Labs a 3DBlaster-t hozta ki, mely Vesa Local buszos változatban jelent meg, és így főleg a 486-os tulajdonosok számára lehet érdekes.

Az S3 is készít egy 3D gyorsító chip-et, Virge néven. Az olyan 3D funkciók, mint a polygon-rendering, Texture Mapping, atmoszférikus effektek és a fedett felületek eltüntetése mellett a Trio64V minden 2D gyorsító funkcióját tartalmazza. Kompatibilis a Reality Labs és OpenGL interface-ekkel, melyek a már elkészült Direct 3D alatt működnek. Várhatóan a Virge elég sok kártyán lesz rajta.

A kanadai ATI a 3D Rage nevű gyorsítóval száll be a versenybe. Ezt, az S3 Virge-hez hasonlóan elsősorban az új 3D-s, Windows 95-ös játékokhoz tervezték. Itt használnak először synchron SGRAM-t, melyből kb. 3-áromszor gyorsabban lehet adatokat kiolvasni, mint a sima DRAM-ból.

A Tseng Labs is fejleszt: új chip-jük a Tseng ET-6000 nevet kapta. Ez előreláthatólag nem fog 3D gyorsító funkciókat tartalmazni, de az ígéretek szerint a 2D műveleteket viszont igen fürgén fogja végrehajtani. 128 bit szélességen fér hozzá egy újféle, MDRAM-nak (MultibankRAM) nevezett memóriához. Az új memória-felépítés révén 2.5 MByte memóriával 1024*768 pont true color-ban jeleníthető meg. A chip ezenkívül egy nagyteljesítményű video-scaling egységet is tartalmaz, mely révén kiváló minőségben tud videót lejátszani.

A NEC és a Videologic együtt a PowerVR chip-el száll be a versenybe. A PowerVR gyors rendering-re képes, a mára megszokottá vált 3D effektekkel: Gouraud-árnyékolás, true-color üzemmódok, forgatás és scaling. A kártya speciális eljárást használ, melyet reduced level of architecture-nek neveznek. Ennek az eljárásnak a révén nincs szükség a z-Buffering-re és az ezzel összefüggő sok-sok memória-műveletre. Természetesen azért a chip tartalmaz 32-bit pontosságú Z-buffer funkciót. A gyártó állítása szerint a kártya ár/teljesítmény viszonya a legkiválóbb ma a piacon. A kiváló chip azonban még nem minden-megfelelő software-támogatás is kell az elterjedéséhez. A Diamond a SEGA-t nyerte meg fő fejlesztőként, és adják a kártyához a Virtua Fighter Remix-t és a Pancer Dragoon-t, melyek sokat segíthetnek a kártya elterjedésében. Nemsokára megjelenik rá a Mechwarrior 2 is. A PowerVR rendszert forgalmazó NEC hasonlóan komoly szövetségest szerzett a Namco személyében. A Tekken, a Rave Racer és Air Combat 22 PowerVR konverziói már készen állnak a májusi startra. Ezenkívül még más játékok is fejlesztés alatt állnak. A fejlesztő Namco szerint a konverziók nem csak megközelítik az eredeti játéktermi játékokat, hanem még gyorsabbak, jobbak azoknál. A Namco játékaiban ki fogja használni a chip-ben rejlő speciális lehetőségeket, mint: valós idejű árnyékolás, fénymegjelenítés és textúrázás.

Míg az Edge az elég speciális, a quadratic texture mapping-nek nevezett eljárást használja, addig a PowerVR standard poligon mesh-ekkel dolgozik, és a gyártó állítása szerint kb. 4-szer gyorsabb a konkurensénél. A NEC nemcsak PC-kben akarja a chip-et felhasználni, hanem arcade gépekben, alaplapokon és konzolokban is. A NEC és Videologic állításai nagyon ígéretesek. Ha teljesíteni is tudják őket, akkor a PowerVR rendszer lehet az egyik meghatározó a PC-s 3D-gyorsítók között.

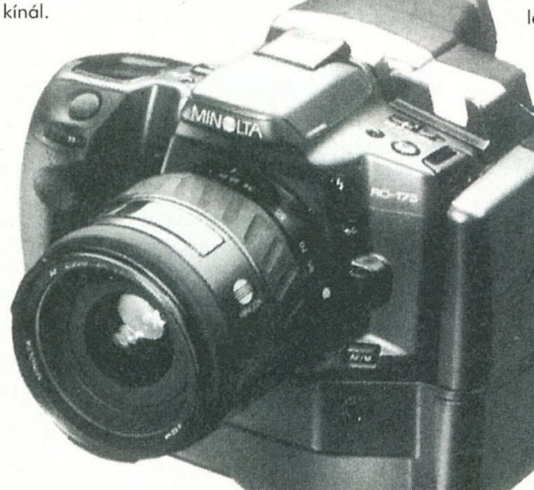
CD-ÍRÓK EGYRE OLCSÓBBAN

Lassan elérhető árba kerülnek a CD-írók. A Plasmon Data CDR-4220i elnevezésű, belső CD-írója már 1850 márkába kerül, mely átszámítva jóval 200.000 forint alatt van. Ehhez nem adják hozzá a Mastering Software-t, de a 2050 márkás árban már benne van az Easy CD Pro is, és ekkor még mindig 200.000 forint körül járunk csak. A CD-író kétszeres sebességű, de olvasni tud négyszeres sebességgel is.

A CD-írók ára valószínűleg tovább fog esni több dolog miatt: év vége felé már várhatóan megjelennek az új szabványú, nagy sűrűségű CD-k olvasására alkalmas drive-ok, a CD-ROM olvasók egyre olcsóbbak, egyre több gyártó forgalmaz már CD-írót és azon belül 4-szeres sebességű írót is. Magyarországon pl. újabban a Hewlett Packard hozott forgalomba igen kedvező árú CD-írókat.

MINOLTA RD 175-DIGITÁLIS KAMERA PROFIKNAK

A Minolta bemutatta az RD175 elnevezésű új digitális kameráját, melyet profi fotósoknak kínál.



Különösképpen azok a fotósok számára lehet érdekes, akiknél fontos a gyors, kiváló minőségű eredmény, mint pl. a sportfotózás. A kamera alapvetően a cég korábbi Dynax modelljeire épül.

Az RD 175 által készített képek felbontása 1528*1146 képpont, 24 bit színmélység mellett. A képeket egy 131 MByte méretű, PCMCIA-konform, cserélhető lemezes winchesteren tárolja el, melyen 114 kép fér el tömörített formátumban. A SCSI csatolón keresztül (egy TWAIN-modul segítségével) lehet PC-re vagy Windows-os PC-re áttranszportálni az egyes képeket. Az expozíciós időt 1/2000 és fél másodperc között lehet beállítani, míg a kamera érzékenysége 800 ISO. Egy kép elkészítése (és tárolása) összesen két másodpercet vesz igénybe. Az RD 175 ténylegesen profiknak készült- ezt mutatja ára is, mely kb. másfél millió Forint körül várható.

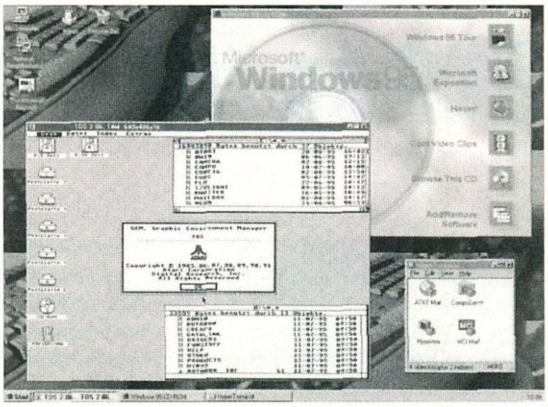
A WINDOWS 95 JÖVŐJE-NASHWILLE

A Windows 95 még távol van attól, hogy egy hibátlan, tökéletes operációs rendszer legyen. Ezt a Microsoft is tudja, ezért jelentet meg több területen javításokat, bővítéseket. Az első helyen a multimédia-funkciók állnak, melyek egy részét már régóta fejlesztették, de nem kerültek bele a végleges Windows 95-be, a másik csoportjuk pedig friss fejlesztés.

A Multimédiás bővítések: A Windows 95 csak lassan válik Multimédia-platformmá, pedig korábban kimondottan ez volt a cél. Az okok között nagyon fontosnak mondható, hogy számos programozói könyvtár (API) nem került be a végleges Windows 95-be, pl. a software alapú teljesképernyős MPEG-lejátszás. A Microsoft tervei alapján a megfelelő támogatás a Service Pack 1-ben lesz benne. A multimédia egy további fontos területét fedi le a 4 Direct-API: DirectDraw, DirectPlay, DirectSound és DirectInput. Ezek összefoglalva, DirectX név alatt a Game SDK-ban foglalnak helyet. Emellett a Microsoft készít egy SDK-t (Software Fejlesztő Készlet) Multimédiás alkalmazásokhoz is, Quartz kódnév alatt. Az év közepére tervezik az elkészülést. A jelenlegi tervek szerint külön megvásárolható lesz a fejlesztőrendszer, esetleg egy későbbi Windows-verzióba azonban már belekerülhet. A már említett multimédia-bővítések mellett a Microsoft megjelentet egy Service Pack 1-nek nevezett csomagot, mely a már említett MPEG-támogatást, Netware 4.1 client-et és egy infrás vezérlő-drivert tartalmaz. Az Internet támogatás sem volt a Windows 95 erőssége, ezért készítik az Internet AddOn-t, mely az év közepére várható. A részei a következők lesznek: direkt támogatás a WWW-kereséshez (Internet Explorer), HTML 3.0-támogatás, Java programozói nyelv támogatás, Internet elérés gombnyomásra (Button), és Internet-en keresztüli telefonálás támogatása. Valószínűleg 97 elején várható egy igazi Update, mely a Service Pack 1-t és az Internet Add-On-t további funkciókkal együtt összefoglalja majd. A tervek között szerepel: egy integrált Personal Information Manager, videokonferencia-támogatás, javított ISDN-támogatás, Power Management és támogatás a DirectX 2.0-hoz, Reality Lab 2.1-hez, Quartz 2.0-hoz, valamint JPEG, AVI és QuickTime multimédia-objektumokhoz.

GEMULATOR

A Team Computer nevű cég kihozott Gemulator 95 név alatt az Atari operációs rendszerének egy Windows 95 alatt futó, software-es emulációját. A software előnyei a következők: a PC összes perifériáját támogatja (pl. CD-ROM, hálózati egységek, soros és párhuzamos port-ok,..), 14 megabyte-ig címezhető a PC RAM-ja, maximum 1 Gigás winchester partíciók, az STE video-üzemmódjainak támogatása. A készítők szerint egy Pentium 100-as gépen a programok 200 százalékkal gyorsabban futnak, mint a leggyorsabb Atari-n.



EMESE ÁLMA

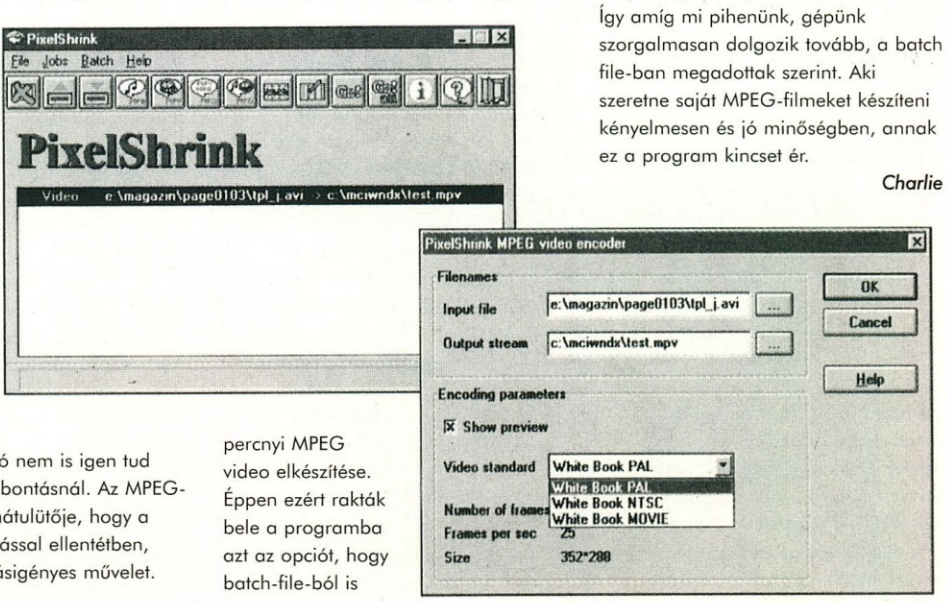
A magyar őstörténet és az államszervezés kora

Egy nemrégiben megrendezett sajtótájékoztatón jelentették be egy 10 részesre tervezett CD-ROM kiadványsorozat, az ENCIKLOPÉDIA HUMANA HUNGARICA első részének megjelentetését. A kiadvány nem egyszerű multimédiás CD, hanem egy igen átgondoltan és precízen felépített taneszköz, melyet középiskolás diákok és tanárok részére ajánlanak. A fejlesztést több mint 30 ember végezte - gyakorló pedagógusok, rajz és művészet történészek, zene és tánctörténészek, régészek, és persze számítástechnikai szakemberek. A kiadvány elnyerte Világbank Ifjúsági Szakképzési Projekt és a Honfoglalás 1100. évfordulója Emlékbizottság támogatását. Várható megjelenése 1996. májusa.

Érdeklődés:
ENCIKLOPÉDIA HUMANA EGYESÜLET
1438 Budapest Pf. 435

PIXELSHRINK

Az MPEG-lejátszó kártyáknak és software-es megoldásoknak se szeri se száma már PC-n, de az MPEG-enkóderek még borzasztóan drágák. A hardveres enkóderek mellett azonban feltűntek már software-es megoldások is, melyek AVI file-ból vagy képfile-ok sorozatából MPEG formátumú videót készítenek. Egy ilyen program a Pixelshrink is, mely szintén AVI-file-ból vagy képek sorozatából MPEG videót gyárt. Az MPEG formátumra konvertálás többnyire a sok-sokféle opció beállításával kezdődik. A Pixelshrink-nél ettől megkímélték a felhasználót- csak a legszükségesebbeket kell beállítsa, azt is menüből. Kiindulási anyagként a Pixelshrink az AVI mellett az MJPEG és MPEG videóformátumokat fogadja el, illetve néhány képformátumot (BMP, TGA, JPEG). A tömörítési arányok illetve a lejátszási sebesség külön-külön manuálisan beállítható. A maximális videóképméret 768*512 képpont, míg az adatátviteli sebességet 150, 170, 180 és 300 KByte/sec értékek közül választhatjuk ki. 768*512 elég is, hiszen a mai frame-grabber-generáció nem is igen tud többet ennél a felbontásnál. Az MPEG-enkódolás nagy hátulütője, hogy a valós idejű lejátszással ellentétben, rendkívül számolásigényes művelet. Még egy Pentium 100-on is 45 és 60 perc közötti időt vesz igénybe egy percnyi MPEG video elkészítése. Éppen ezért rakták bele a programba azt az opciót, hogy batch-file-ból is vezérelhető, így kiadható a konvertálás a PC-nknek kis éjszakai munkaként. Így amíg mi pihenünk, gépünk szorgalmasan dolgozik tovább, a batch file-ban megadottak szerint. Aki szeretne saját MPEG-filmeket készíteni kényelmesen és jó minőségben, annak ez a program kincset ér.



Charlie

Supra Modemek

PNP és FAX

Lassan egyetlen felhasználó sem tud nélkülözni valamiféle modemet. Egyre több dologhoz szüksége lehet rá. Az első és talán legfontosabb változás az utóbbi időben, az Internet rohamos bővülése. Egyre inkább nem engedheti meg magának senki, hogy

kimaradjon belőle, hiszen innen lehet beszerezni a legfrissebb információkat, sotware-frissítéseket, drivereket, demókat,.. Most már itthon is számos Internet szolgáltató kínál belépési lehetőséget, de modem nélkül ez nem megy. A másik fontos és kimondottan élvezetes felhasználása a modemeknek a multiplayer játékok telefonvonalon keresztül, modemmel való játszása. Egyre több jó játékban van benne ez a lehetőség, de ez sem megy modem nélkül. Ha faxmodemet vásárolunk, akkor még fax-ot is fogadhatunk és küldhetünk számítógépünkkel.

Ezenkívül még biztos ezer érvet fel lehetne sorolni (pl. BBS-ezés), de a lényeg az, hogy lassan standard tartozékká válik számítógépünkben egy modem is, nélkülözhetetlen lesz.

Nem mindegy azonban, hogy milyen modemet vásárol az ember. Célszerű minél gyorsabbat venni, hogy ne őszüljünk meg egy adat letöltése közben. Vehetünk külsőt és belső változatot. Faxmodemet vagy simát. És még a gyártó sem mindegy- a legjobb modemeket ugyanis köztudottan amerikai cégek gyártják, elég csak a US Robotics-t említenem példaként. A választásban persze a fantáziánk mellett csak egy korlátunk lehet, a pénztárcánk.

A Supra szintén neves, bár itthon még nem annyira ismert amerikai gyártó, és nemrég óta itthon is kapható a termékpalettája. Alapvetően a modemeken belül faxmodem-eket gyárt. Minőségében egy kategóriát képvisel a US Robotics-szal és a többi nagy amerikai gyártóval, azonban jóval olcsóbb azoknál. A kiváló minőséget támasztja alá a termékeikre adott öt év garancia is.

SUPRA EXPRESS PNP

Ez egy külső kivitelű faxmodem. Ahogyan a neve is mutatja Plug and Play kompatibilis, azaz ha bedugjuk a gépbe és elindítjuk a Windows 95-t, az felismeri, a modem automatikusan bekonfigurálja magát, és már meg is volt az installálás. Még felrakjuk a hozzá tartozó kommunikációs software-t, és már indulhatnak útjukra az adatok. A modemként 28800 bps sebességű adatátvitelre képes, mellyel a leggyorsabbak között van a világon. Hardware-alapú tömörítéssel az adatátvitel sebessége 115.200 bps. Ezek alapján nyugodtan ajánlható Internetes böngészésre.

Tömörítésben/Hibakorrekcióban a következő szabványokat ismeri: MNP 2-5 és ITU-TSS V.42 V.42bis.

Általa támogatott protokollok: Bell 103/212A és ITU-TSS V.21/V.22/V.22bis/V.32/V.32bis/V.FC/V.34

Faxként maximálisan 11400 bps adatátviteli sebesség elérésére képes. A hozzá adott software segítségével rendkívül kényelmesen küldhetünk fax-ot Windows alól bármely standard faxra vagy faxmodemre. Képes háttérben is működni, így nem kell megszakítsuk egyéb munkánkat fax érkezésekor vagy küldésekor.

A következő protokollokat ismeri: ITU-TSS V.17, V.27ter, V.29

Kompatibilis a Class1 fax software-el (ilyet mellékelnek is hozzá) és Group 3 Fax egységekkel (ez lényegében az összes standard fax és faxmodem). A Supra Express PNP további előnye, hogy rendkívül kicsi és így könnyen hordozható. Psion gépekkel kipróbálták és szintén gond nélkül, jól működik. A modemhez adják a modem-kábelt is, így az induláskor már nem kell semmiféle kiegészítőért rohangálnunk- Plug and Play. A következő software-eket adják hozzá: FaxTalk fax program, COMit adatátviteli program és Compuserve Information Manager.

SUPRA FAXMODEM 288

A Supra Faxmodem 288 a csúcsmodell. Kapható külső és belső változatban is, most a külső változatot mutatom be. Mint neve is mutatja, ez egy 28800-as modem. Van rajta egy alfanumerikus display, melyen 30 különböző státusz-üzenetet képes megjeleníteni. Ezzel sokkal kényelmesebbé teszi a munkát, hiszen hamar jelzést kapunk arról, ha valami gond van, nem kell hosszasan várakoznunk, találgatva, hogy mi is lehet a baj. BIOS-a upgrade-elhető. A Caller ID (hívóazonosító) kijelző informál minket a hívóról, mielőtt még feleltünk volna a hívásra. A Silent Answer funkció révén ugyanazon a telefon-vonalon keresztül képes fax és telefonhívásra. Saját memóriában tárolhatók saját user-konfigurációink. Automatikusan beállítja magát a legmagasabb elérhető adatátviteli sebességre. A modemhez adják a telefon- és modem-kábelt is, így szintén nem lesz már szükségünk egyéb kiegészítőkre. Ezenkívül természetesen mindazokat a szolgáltatásokat tudja, mint a SupraExpress PNP.

Modemként 28800 bps adatátvitelre képes. A V.34 és V.FC szabványok révén bármely más nagy sebességű modemmel képes kommunikálni. A V.42bis szabvány támogatásával, 4:1 adattömörítéssel 115200 bps sebességre képes.

A következő protokollokat ismeri: ITU-TSS V.34/Rockwell V.FC/ITU-TSS V.32bis/V.32/V.23/V.22bis/V.22/Bell 103/212A és V.21.

Hibajavítás/adattömörítés terén ITU-TSS V.42bis és MNP 2-5 és 10 szabványokkal kompatibilis. Ezenkívül Hayes-kompatibilis és ismeri a standard és bővített AT parancs-készletet is.

Fax-ként maximálisan 14400 bps adatátvitelre képes.

A következő protokollokat ismeri: ITU-TSS V.17, V.21 Channel2, V.27 ter, V.29. Kompatibilis a Class 1 és Class 2 fax software-ekkel és az összes Group 3 fax-al. A hozzáadott software megegyezik azzal, amit a SupraExpress PNP-hez adnak.

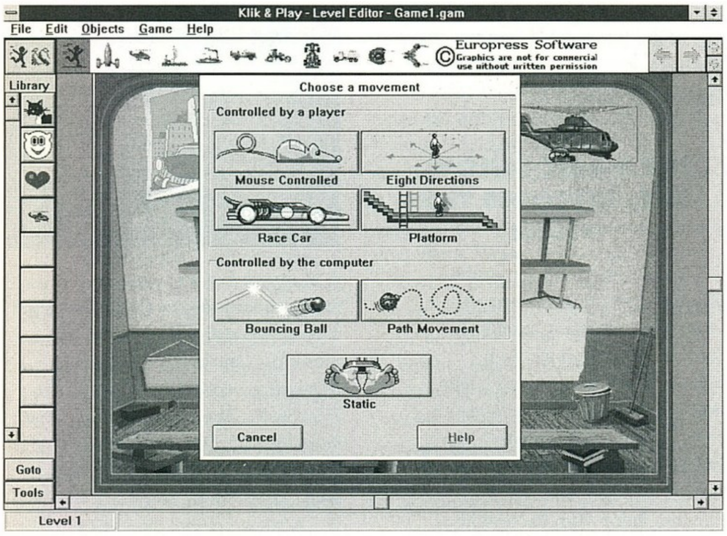
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

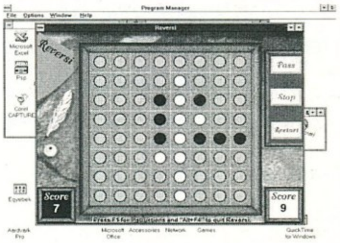
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 118-1595

Klik & Play

A játékmester

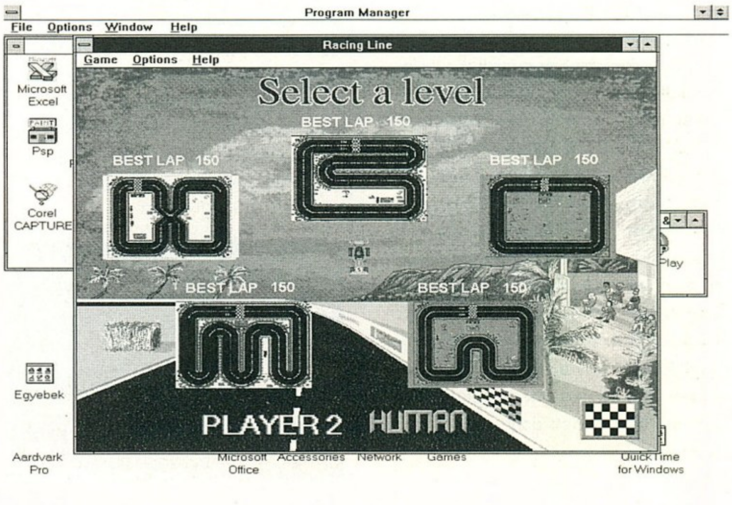


Úgy hiszem nagyon sokan vannak, akik nem elégszenek meg azzal, hogy szimplán csak játszanak a kész játékokkal, hanem valami újat szeretnének alkotni. Nos, nagyon sok játékszerkesztőt láttunk már az éppen kedvelt géptípusokra, még a jó öreg C64-esen is létezett ilyen. A multimédiásodó világunkban persze már sokkal nagyobbak az igények, így nem is csoda, hogy a most bemutatásra kerülő Klik & Play-nak igen nehéz dolga volt. Az első kiadáskor csak az Europress foglalkozott a játékszerkesztővel, napjainkban pedig a Maxis is bekapcsolódott a fejlesztésbe. Alapjaiban a programot úgy készítették el, hogy mindenki nagyobb nehézség nélkül tudjon készíteni egy kisebb (egy képernyős) játékot. Nagy segítsége volt a fejlesztőknek a Windows környezet, mely megkönnyítette a grafikus hátterek, alakok és mozgások elkészítését, megvalósítását. Persze vannak hátrányai a Windows környezetnek is, hiszen így eléggé beszűkíti az alkalmazási lehetőségeket, valamint előfordulhatnak olyan problémák is, hogy nem elég még a 8 MB RAM sem egy egyszerűbb bugyuta játék elindításához és tervezéséhez. A program indításánál lehetőségünk van a már elkészített játékok használatára, módosítására, valamint természetesen új játékok készítésére. Ismerkedésünket a programmal valószínűleg a használható „alkatrészek" bemutatásán keresztül végezzük el. Legelőször is egy hátteret kell terveznünk a játéknak. Felhasználhatunk már készen lévő elemeket, azonban mindenképpen érdemes saját alkotást kreálni. A háttérkészítésnél felhasználhatunk saját képet vagy éppenséggel mozaikszerűen is kirakhatunk egy ábrát. Ha valami egyszerűbbet képzeltünk el, akkor egy sima színátmenet is megfelel a célnak. Ha megvan a hátterünk, akkor a következő lépcsőfok az object-ek kirakása. Minden object igen sokoldalúan viselkedhet a képernyőn a történések függvényében. A különböző típusú játékoknak megfelelően természetesen a kirakott objectek is különféleképpen mozoghatnak. A játékos irányítása alatt álló objectek mozoghatnak többféleképpen is. A legjellemzőbb irányítási fajták az egér vezérelt (szabadon), a nyolc irányba történő, a versenykocsiszerű és a platform típusú vezérlés. Ha a gépre óhajtjuk bízni az irányítást, akkor vagy sima pattogó mozgást imitál a gép, vagy ami általunk meghatározott pályán mozog a dolog. Ilyenkor sok extra típust beállíthatunk a control panelen. Persze előállíthatunk teljesen statikus objecteket is, melyeknek csak a belső animációja működik, nagyon érdekesen oldották meg a készítők a karakterek saját animációját. Akár 32 irány szerint is meghatározhatjuk a karakter belső mozgását. Beállíthatjuk itt a sebességet, valamint a folytonosságot is. Nagyon lényeges az animációsfázisok beállítása. A fázisokat egyenként kell megalkotnunk, de természetesen a szokásos Clipboard műveletek a rendelkezésünkre állnak a munka során. Ha sikerült a dolog, akkor akár helyben le is tesztelhetjük az animot. A fázisok megtervezésénél a szokásos rajzoló funkciók élnek, bár hiányoltam pár „extra" funkciót (pl. szórópisztoly). Ha mindezekkel kész vagyunk, akkor értelemszerűen már csak azok a részek maradnak hátra, amitől igazán játék lesz a játék. Lépésről lépésre be kell állítanunk, hogy az egyes objectek találkozásakor mi történjen. Érdekes



lehetőségeink vannak, hiszen lecserélhetjük a tárgyakat mondjuk egy robbanásra, vagy akár ettől tehetjük függővé a történet alakulását. További hasznos segítséget jelenthet az event editor, melyben mint egy forgatókönyvszerűen láthatjuk a már beállított összes cselekvést, így összességében láthatjuk a játékot. Akik még nem találkoztak a programmal azoknak feltétlenül ajánlom, hogy egy kicsit mélyedjenek el benne (a következő CD GURU-n ha minden igaz, akkor fent lesz egy demo), hiszen az emberi ötletességet és a kreativitást nagyon könnyen lemérhetjük ezen a remek programon keresztül is. A programhoz mellékelt kész játékok, illetve igen gazdag grafikai állományvalószínűleg segíteni fog minket abban, hogy az első lépéseket megtegyük a tervezésben.

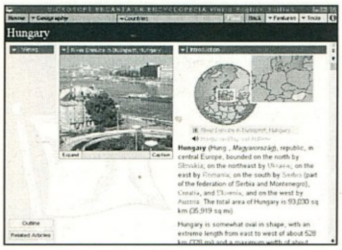
Bear



Microsoft
Software tallózó

MS ENCARTA 96 ENCYCLOPEDIA (WORLD ENGLISH EDITION)

Új év, új Encarta. Talán lehetne ez is az egyik jelmondata az új MS Encartának. Már mint az enciklopédiának. Mivel idén már többen vannak: van egy Encyclopedia és van egy World Atlas (nem számítva



azt, hogy létezik egy amerikai és egy a nagy világ számára készült változat).

Az Encarta alapvetően most sem változott meg, most is a legjobb számítógépes enciklopédiák közé tartozik a 27033 szócikkel. Természetesen ezek nem mindegyike számít teljesen újnak, de a dobozon olvasható adat szerint több mint 3500 az új cikkek száma.

A nyitóképernyőn nyolc lehetőség közül választhatunk. A Find funkcióval az alfabetikus sorrenden kívül kereshetünk a Find Wizard segítségével. A cikkeket szűkíthetjük szavak, témakörök és a cikkek médiatípusa (video, picture, táblázat, térkép stb.) alapján is. A következő fő funkció a Look & Listen, ennek segítségével a már említett médiatípusok tekinthetők meg egyszerűen. 6025 cikk olvasható képpel illusztrálva, 503 térkép, 81 animáció, 905 hang, 8 InterActivity, 31 video és 256 táblázat és diagramm illusztrálja a cikkeket. (A nyolc InterActivity egyike pl. lehetőséget ad arra, hogy különféle általunk összeállított dolgokat hallgassunk meg különféle nyelveken - az előre felvett üzenetekből gazdálkodva.) Választhatunk túrákat is, ezek változatos témájúak és meglepő állomásokból állnak...) De választhatunk a térkép alapján is, azonban nem kapunk olyan részletes térképeket, mint a World Atlas esetében. (Viszont felhívja itt is figyelmet a másik Encarta kiadványra.) A térkép esetünkben mint választó eszköz szerepel, segítségével történik a kapcsolódó cikkek kiválasztása.

Nem csak térben, hanem az időben is utazhatunk: 16 millió évvel az időszámítás előttről indulhatunk és napjainkig utazhatunk. Érdekes állomások is vannak a kiadványban: pl. az Internet 1981-es időponttal immár mérföldkőnek számít az emberiség történetében...

Az enciklopédiák legnagyobb problémája az elavulás. A Encarta 96 azonban lehetőséget biztosít arra, hogy egy évig (a következő évi CD megjelenéséig) majdnem teljesen napra készek maradjanak az adatok. A Yearbook Builder funkcióval lehetőség van a havonta megjelenő, kb. 450-550 kB méretű frissítések beépítésére az enciklopédiába. E frissítések modemmel a MSN-en keresztül, vagy az Internetről tetszőleges browser-rel tölthetők le.

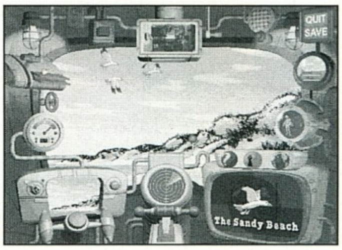
És a CD-ről nem hiányozhat a játék sem, a MindMaze-ben a kérdések helyes megválaszolásával juthatunk egyik „szobából" a másikba. Ha nem sikerül megválaszolni a kérdést, akkor egy újabbal kell megküzdeni. A haladást segíti, hogy fáklya segítségével kukucskálhatunk, hogy merre is kell menni a labirintusban. Mindenesetre komoly nehezebb fokozatban nem egyszerű a dolog.

THE MAGIC SCHOOL BUS, EXPLORES THE OCEAN

Immár harmadik lemezéhez érkezett a sárga iskolabusz és utasainak kalandjait bemutató sorozat. Az emberi test és a naprendszer titkai után az óceán mélyére követhetjük a felfedezőút során. A szereplők immár ismerősként köszönhetnek vissza, Arnold, Dorothy Ann, Keesha, Phoebe, Ralph, Tim és Wanda az osztály névsora, a tanárnő Ms. Frizzle és persze az elmaradhatatlan gyík Liz is az útitársak között van.

Kalandunk Wahoo-val, a busszal ezúttal nem az osztályteremben, hanem stílszerűen egy tengerparti strand homokján kezdődik, ahol Ms. Frizzle intésére beszállunk a buszba. Némi méret csökkenés után elkezdődik számos állomást tartalmazó tengeri kalandozásunk. Persze a vezetéshez jogosítvány is szükséges, mivel a mienk biztos nem érvényes ilyen típusú buszra, gyorsan készíthetünk egyet, melyet akár ki is nyomtathatunk.

A kormányzás a korábbiak MSB kiadványokhoz hasonlóan történik, bár egyes kezelőszervek a jármű jellegének megfelelően megváltoztak.

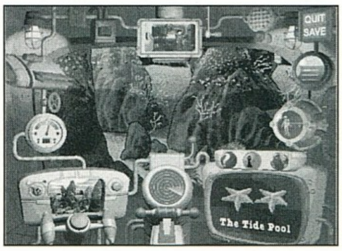


A képernyő bal alsó sarkában található kormánykerékkel vezethetjük a buszt az egyik helyszínről a másikra. Összesen hét óceáni régióval ismerkedhetünk meg: „The Tide Pool", „The Open Ocean", „The Kelp Forrest", „The Deep Ocean", „The Deep Sea Vents", „The Coral Reef", „The Sandy Beach".

A tenger alatti kalandozás minden állomásán kiszállhatunk búvárruhában, hogy felfedezéseke tegyünk a tengeralattjáró buszunk környékén. Ismeretterjesztő CD-hez képest kicsit illúziórombolónak tűnik, hogy mindenhol egyszerű könnyűbúvár öltözékben úszkálhatunk - akár a legmélyebb vizekben is. Az egyes helyszíneket játékok színesítik (összesen 12), sőt kincseket is gyűjthetünk...

Egyetlen apró dolog árnyékolja be számomra a 6-10 évesek számára készült CD nagyszerűségét, mégpedig az, hogy a program alapjául szolgáló amerikai filmsorozat és könyv hazánkban ismeretlennek számít, így jóval kisebb érdeklődést kelthet a megfelelő korú gyermekekben, mintha a TV-ből már jól ismert szereplők köszönnének vissza a számítógép monitorán.

(JOCO)



MorphoLogic

Termékismertető

MORPHOLOGIC

Az előző számban egy rövid cikket olvashattatok a MorphoLogic Kft.-ről. A cikk nagyvonalakban bemutatta, hogy a cég milyen fejlesztésekkel foglalkozik, de a különféle szoftvertermékek bemutatására sajnos ott már nem jutott hely. Ezt szeretném a mostani cikk keretein belül bepótolni.

Mint említettem, az alapvető problémát a magyar és a magyarhoz hasonló bonyolultságú (pl. török) nyelvek szóképzési szabályai vetették fel. Gondoljuk csak el, hogy egy egyszerű magyar szónak - például „fa" - hány értelmes ragozott alakját tudjuk előállítani a magyar nyelvtani szabályok figyelembevételével. Fához, fából, fának, fáról, fától, fákkal, fásít, fáink, fáitok, fáraszt... jaj bocs. Szóval nagyon sokat. Könnyen belátható, hogy ezeket az alakokat egyesével eltárolni egyszerűen képtelenség. Másrészt nincs is értelme egy ilyen dolognak, hiszen egy megfelelő alkalmazással a magyar nyelvi szabályok könnyen számítógépre vihetők - már ha megfelelő szakemberek adottak a dologhoz.

Az előző cikkben sokszor hivatkoztam egy bizonyos algoritmusra, amely az előbb említett szóképzést oda vissza képes megvalósítani: egy alapszóból képes bármilyenértelmes ragozott formát előállítani és ugyanezt fordítva is tudja, egy ragozott szónak képes megkeresni a tövét. Ez pedig nem más, mint a HUMOR névre hallgató algoritmus. A HUMOR - High-speed Unification MORphology - gyakorlatilag egy olyan megfordítható irányú szóképző/szóelemző modul,amely univerzálisan felhasználható - beépíthető - szinte bármilyen nyelvi alkalmazásban. Ez volt tehát az első lépés.

Ezután jöttek a különféle alkalmazások nyelvi kiegészítései,a Helyesek. A legelső és talán legelterjedtebben használtnyelvi kiegészítés a „Helyes-e?" és ennek különféle változatai. Ilyen kiegészítést a magyar nyelvű Microsoft Office is alapban tartalmaz. Az alap „Helyes-e?" egy általános helyesírás-ellenőrző és szó elválasztó modul. Az idegen nyelvű 16 bites Microsoft alkalmazásokhoz a „Helyes-e?/MS+"nevű kiegészítést használhatjuk. Ezek az alkalmazások a Word, Works, Excel, PowerPoint, FoxPro. A magyar nyelvű Microsoft alkalmazásokba beépített változattól ez annyiban tér el, hogy tartalmaz egy un. ragozó sajátszótárt is, melynek segítségével az ide felvett ismeretlenszavak minden helyesen toldalékolt alakját képes felismerni.

A „Helyes-e?" 32 bites alkalmazásokhoz készült változata a „Helyes-e? 95", amely a Windows 95 és WindowsNT alatt futó magyar és idegen nyelvű Microsoft alkalmazásokhoz használható. Ezek az Office 95, Word 7.0,Excel 7.0, és a Works 4.0. A „Helyes-e 95" támogatja a Word7.0-ban megjelent on-line helyesírás ellenőrzést (begépelés közben aláhúzással azonnal jelzi a hibás szavakat), sőt a hibásnak jelzett szóra kattintva közvetlenül mellette nyit ablakot a program, ahol azonnal láthatjuk lehetséges javaslatokat és szótárfunkciókat - egyből javíthatunk.

A „Helyesebb/MS+" és a „Helyesebb 95" az előbb említett"Helyes-e?", „../MS+" és „.. 95" további kiegészítése, ami egy magyar mondatszintű helyesírás-ellenőrző program. Ez a program arra hivatott, hogy mondatszerkezeti hibákat -pl. fogalmazási hibákat - felderítsen, és jelezzen. A programhibát fog jelezni - bár a mondatban szereplő szavak egyébként külön-külön helyesek, - ha a mondat nem értelmes,illetve mondattanilag nem helyes. Különálló programként látott napvilágot a „Helyes-e?/RTF+".Létezik DOS-os és Windows-os (16 bites - 3.1, és 32 bites -95, NT) változata, valamint Macintosh verzió is. Különlegessége, hogy minden RTF formátumú szövegállományt képes ellenőrizni, attól függetlenül, hogy PC-n DOS, Windows alatt, vagy esetleg Mac-en hozták létre. További érdekessége, hogy a feldolgozás alatt levő dokumentum és a képernyő karakterkészlete különböző lehet, így lehetővé válik a különféle rendszereken (DOS, Windows, Mac) készült dokumentumok ellenőrzését. A támogatott karakterkészletek a következők: CWI-1, CWI-2, Magyar Ventura, 852-es, magyar/pan-european Win 3.1 (1250-es), módosított ANSI, kelet-európai Macintosh és ISO (UNIX/VAX).

A cég a különféle kiadványszerkesztő programokhoz, és egyéb nem Microsoft termékekhez is készít magyar nyelvi kiegészítéseket. A „Helyes-e?" több féle változatban is elkészült. Legelsőként említeném a „Helyes-s?/QXT+"-t, amely a közkedvelt QuarkExpress 3.3-as változatához készült. A program elkészült Windows, Macintosh és PowerMac platformokra is. A Quark-nál megszokott XTension technológiát használja, tehát szervesen beépül a programba. Jelen pillanatban ez az egyetlen olyan nyelvi kiegészítés a kiadványszerkesztő programokhoz készült kiegészítések között, amely helyesen el tudja választani a hosszú kettősmássalhangzókat.

A „Helyes-e?/CVP+" a Corel ventura 5.0-s változatához készült. A program a működése közben a meglévő angol (vagy másnyelvű) spellchecker program használatát nem zárja ki, így könnyedén tudunk több nyelvű dokumentumokat is ellenőrizni. A PageMaker-hez is készültek nyelvi kiegészítések.

A "Helyesel/PM5" az akkor még Aldus PageMaker 5.0-s verziójához készült szó elválasztó modul. Az újabb verzió, a"Helyes-e?/PM+" az Adobe PageMaker 6.0-hoz jött ki, természetesen Windows 95, illetve NT alá. Ez a változat már tartalmaz a szóelválasztás mellett helyesírás-ellenőrzőrészt is. A „Helyes-e?/AP+" az Ami Pro 3.0-hoz megjelentetett szó elválasztó és helyesírás-ellenőrző modul.

Azoknak, akik dokumentumaikat mondjuk Norton alatt írják, és ódzkodnak mindenféle szövegszerkesztő használatától, azoknak sem kell lemondani a helyesírás-ellenőrzésről. Nekik készült a „Helyeske/DOS 2.0". A program DOS alatti formázatlan szövegfájlok helyesírás-ellenőrzését végzi el. Külön említést érdemel a „Helyette 2.0", ami egy Windows alatt működő ragozó szinonimaszótár. A program a kiválasztott szó tövét leválasztja, majd a megfelelő szinonimákat kikeresi és az eredeti szónak megfelelően ragozott formában jeleníti meg. A program a tőváltozáson átment szavakat is helyesen felismeri - pl. terhek - teher. Legutoljára hagytuk az egyik legérdekesebb fejlesztésbemutatását.

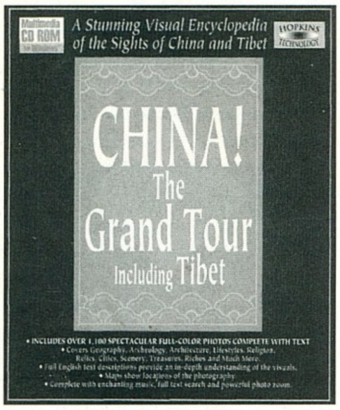
A „MoBiDic" intelligens szótárprogramok jelentős segítséget nyújtanak mindazoknak, akik fordítással foglalkoznak. A program egyik nagy előnye, hogy különféle szótárakkal bővíthető. A szótárprogram mindkét nyelvi irányban képes keresni, és egyidejűleg több szótárban is. Felismeri a ragozott szóalakokat is. A jelen pillanatban meglévő szótárak: Angol-Magyar alapszótár, kifejezéstár, bankszótár, jogi szótár, külkereskedelmi szótár és számítástechnikai szótár. Német-Magyar kereskedelmi szótár. Ez a kis összefoglaló csak nagyvonalakban ismertette a MorphoLogic által megjelentetett nyelvi kiegészítéseket. Pontosabb információkat a cég szakemberei tudnak adni.

SAKMAN

Multimédia CD-k

E havi újdonságok

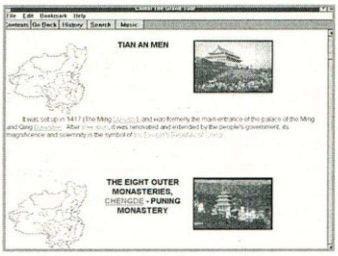
CHINA THE GRAND TOUR INCLUDING TIBET



A cím nem csalóka, ez a CD valóban egy csodálatos körutazásra invitál minket a mesés keletre, Kínába. Ami talán még ennél is érdekesebb, betekintést nyerhetünk a titokzatosság övezte Tibet világába is. Több mint 1100 képet és rengeteg írásos anyagot tartalmaz a CD, a Nagy Faltól a Tibeti Dazhao templomig. A képeket tetszés szerint nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük. A digitalizálás minősége miatt azonban nem sok értelmét láttam ennek a funkciónak. Amikor beizzítjuk a programot egy menüt kapunk alatta Kína térképével. Ide egyébként bármikor visszaléphetünk a Contents menüponttal. A kezelést nem bonyolították agyon, de azért egy pár szót megér.

- Go Back : Egy képernyőt illetve témakört léphetünk vissza.

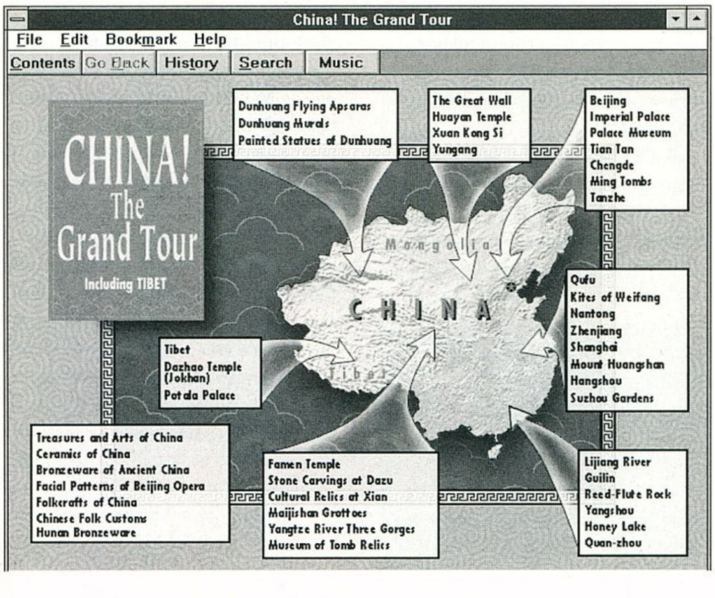
- History : Ide vésődik fel minden tevékenységünk a szoftver használata



során. Remek segítség lehet, ha olyan dologra vagyunk kíváncsiak amit egyszer már láttunk, de nem tudjuk, hogy pontosan hol is keressük.

- Search : Keresés az összes témakörben, az általunk beírt szó, kifejezés alapján.

- Music : A CD-hez illő távolkeleti muzsika csendül fel a hangszórókból, már amennyiben szeretjük ezt a fajta zenét. Képernyőváltásoknál előfordulhat, hogy kikapcsol, ez esetben csak egy kattintás a gombon és a zene folytatódik.



BARTÓK BÉLA

Ha mégis úgy döntünk, hogy elegünk van a távolkeleti hanghullámokból akkor talán cseréljünk CD-t és nézzünk körül egy kicsit a hazai zeneművészet környékén. A zenész pedig ki is lehetne más mint a fél évszázada elhunyt Bartók Béla. Az installálás nem okozhat gondot, akinek nincs a gépén Video For Windows az felteheti a lemezen található egyik alkönyvtárból. A program erre egyébként külön felhívja a figyelmet. Indításkor egy ismerős dallam csendül fel és máris egy tartalomjegyzékben találjuk magunkat. A jobb oldalon található funkciók mindig elérhetőek, használatuk szerintem egyértelmű (nyomtatás, help), így ezekre nem is térnék ki bővebben. Nézzük meg inkább milyen részekre próbálták meg felosztani ezt az igencsak terjedelmes anyagot.

- Ajánló : Egy kis ízelítő a CD tartalmából.

- Bartók élete : Bartók életútja, önvallomásai, különböző hangfelvételek.

- Bartók írásaiból : Itt a népzenéről és az új zenéről kaphatunk némi felvilágosítást.

- Bartók műveiről : A szerző műveibe tekinthetünk be és a Magyar Bartók-kutatók műelemzéseit nézhetjük meg.

- Bartók-kutatás : Vajon hogyan komponált Bartók ? Erre a kérdésre itt mindenki megtalálhatja a választ. Néhány kiadatlan darab, továbbá vázlatok, fogalmazványok találhatóak meg itt.

- Műjegyzék : A művek időrendi sorrendben, műfajok szerinti csoportosításban, a műjegyzékszámok konkordanciája.

- Bibliográfia : Az egyszerűség kedvéért tematikus csoportosításban keresgélhetünk és itt találjuk meg a szerzőket alfabetikus sorrendben.

- Galéria : Filmfelvételek, hang és képanyagok.

Ennyi lett volna röviden. Bár még oldalakat lehetne róla írni Én inkább azt ajánlom, hogy akit komolyabban érdekel a téma az mindenképpen vásárolja meg ezt a kiadványt, nem fog csalódni benne.

Ant the Freelancer

PC GURU

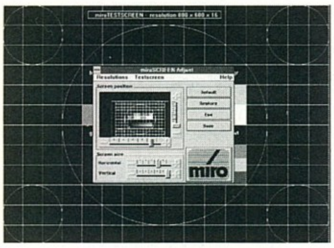
A tallózó rovatunkhoz a programokat a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b Tel.: 136-2483, 325-0484

miroCRYSTAL 20SD TWIN

EGY GÉP KÉT MONITORRAL?

A miroCRYSTAL 20SD twin kártya segítségével ez az igény viszonylag egyszerűen valóra váltható. Az AutoCAD felhasználók korábban is gyakran használtak két monitoros rendszert, egy általában kisebb méretűt a karakteres üzemmód

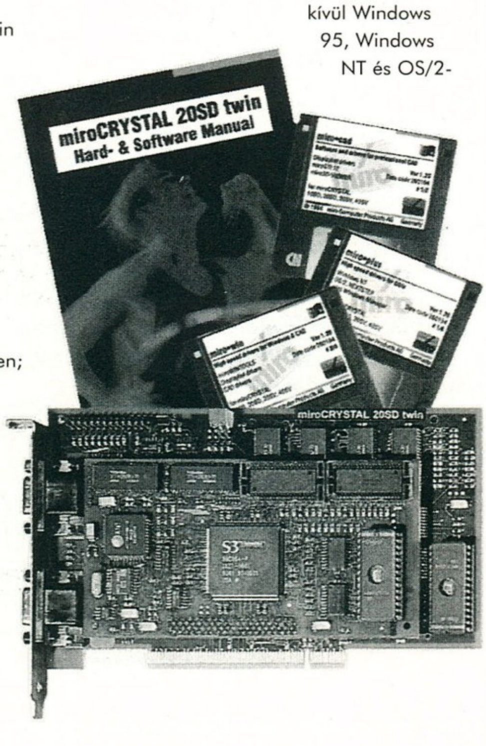


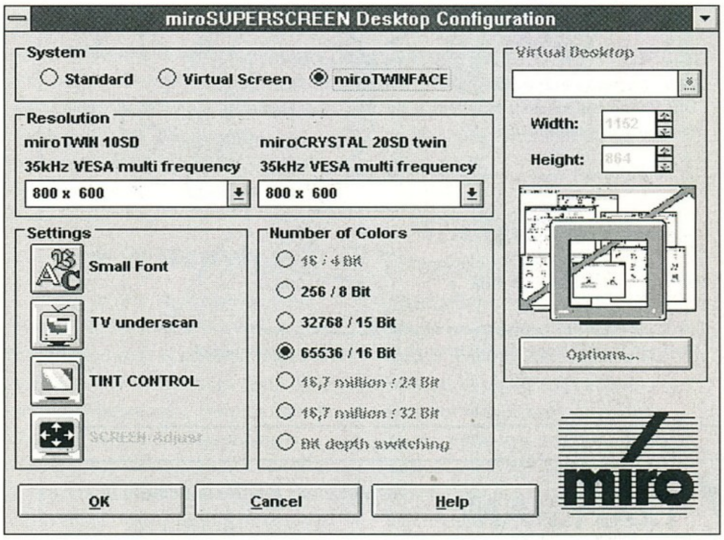
részére és egy nagyobb (kb. 20 inch-est) az AutoCAD grafikus felületének részére. Azonban ezen megoldások nem minden esetben nyújtották a szükséges rugalmasságot, mind a konfigurálhatóság, mind az egyéb területeken történő alkalmazást illetően.

A miroCRYSTAL 20SD twin grafikus kártya professzionális felhasználók számára készül. Ezt nem csak a kártya lehetőségei, hanem az ára is bizonyítja (kb. 135 ezer forint). Ezért az árért lényegében két jó minőségű grafikus kártyát kapunk, mely mindössze egyetlen PCI, vagy VL bővítőhelyet foglal el a gépben; ez már önmagában is fontos lehet mert a előbb-utóbb ezekből lesz a legkevesebb. Az alapkártya egy S3 Vision 864-es chipre épülő 2 MB DRAM-ot tartalmazó grafikus kártya. Erre csatlakozik a második kártya, mely szintén egy S3Vison 864-es IC-t tartalmaz, viszont csak 1 MB DRAM-ot és két üres foglalatot az esetleges memóriabővítés céljára. Memória bővítés esetén a két kártya gyakorlatilag azonos tudásúvá válik, a felhasználásukat csak egyetlen dolog befolyásolhatja: az esetleges overlay funkciókat igénylő más kártyák csatlakoztatásához szükséges Feature connector csak az alapkártyán található meg.

A kártya hardware-es installálása egyszerűnek mondható, mindössze egyetlen zavaró dolog van, mégpedig az, hogy a COM4:-nek megfelelő 02E8 címet használja a kártya, ezért esetleg kisebb soros port (esetleg modemkártya) átszervezés válhat szükségessé. (A kártya VL változata csak 40 MHz-ig támogatja a buszsebességet – ez néha probléma lehet, mi a PCI változatot próbálhattuk ki így ezzel a problémával nem kellett törődni.)

A használathoz szükséges driverek több platformra is elérhetők: a DOS és Windows 3.1-es driveren kívül Windows 95, Windows NT és OS/2-





es változatuk is megszerezhető. És mivel főleg CAD-es alkalmazásra fejlesztett kártyáról van szó, nem hiányozhatnak a különféle speciális driverek, pl. az AutoCAD-hez, MicroStation PC-hez. De találunk drivert a 3D Studio-hoz és az AnimátorPro-hoz is.

A próba során mi a Windows 3.1-es software-eket próbáltuk ki. Ennek a legfőbb oka az volt, hogy a kártyához ezeket kaptuk, és a miro WWWseveréről (http://www.micro.com) nem sikerült megfelelő drivereket letölteni. A Windows-os driverek telepítése problémamentesen történt, a telepítés során meg kell adni a két használt monitor típusát (ill. milyen sor-, ill. képfrekvencia tartományban működőképesek) és azt, hogy milyenmódban kívánjuk a kártyát üzemeltetni. Három mód áll a rendelkezésre: Standard, Virtual Screen (ekkor nagyobb a desktop mérete a tényleges grafikus felbontásnál és a képernyő automatikusan scrollozódik), miroTWINFACE (egyetlen desktop látható megosztva a két monitoron). Ez utóbbi módban az egérpointer szabadon mozog a két monitor között és az alkalmazások is kihasználják a nagyobb felületet. Legfeljebb a két monitor közti távolság lehet zavaró. Ez egyes felbontásokhoz tartozó színmélység is itt állítható be. Állításukra később is lehetőség van a miroMONITOR SELECT,ill. a miroSUPERSCREEN programok segítségével.

Az AutoCAD-es felhasználást a miroBIRDEYE program támogatja, mely lehetővé teszi, hogy F11/F12-es billentyűk segítségével szabályozható legyen Zoom értéke, az ábra (AutoCAD által történő) teljes újragenerálása nélkül.

(JOCO)

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Axico Informatikai Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

WANEK STUDIO

1088. Budapest, Kálvária tér 7.
Tel.: 134-0183, 269-9300/3092,
Fax: 269-9300/3101

H-P: 9-17

Számítógépőrültek! Itt az idő, hogy végre bekukkantsatok a WS-hez. Hogy miért?

1, Azért mert azt az őrültséget vettük a fejünkbe, hogy ebben a naprendszerben mi legyünk a **legolcsóbbak**.
2, Mert használt, megunt alkatrészeiteket nálunk lecserélhetitek, hiszen **használt beszámítással, adásvétellel** is foglalkozunk.
3, **WS klub tagság**, ami egy csomó pénzben mérhető kedvezménnyel jár...
4, GOTO 1

Egy-két **március 13.**-i ár (netto):

4 Mb RAM	7.300,-
HITACHI 4x CD-ROM	8.200,-
AMD-133 Mhz	9.500,-
1 Gb IBM mode HDD	24.900,-
14" AXION SVGA LR/NI	34.500,-

Használható konfigurációt **486 DX2-80/ 4 Mb/540/AXION LR/NI 92.950**, **Pentium 100-as 8Mb/S3 video/1Gb HDD/AXION LR/NI 145.600**-ért tudunk adni. Az új árak netto árak, alkatrészre 1 év, konfigra **2 év garancia** van.

Ja, hogy használt árak is érdekelnek? Íme:(ezek kp.-s árak):

386 DX40 Mhz alaplap	3.500,-
120 Mb Hdd	5.000,-
486 DX/DX4 alaplap	7.000,-
4 Mb 9Bit RAM	10.000,-

WS klubb tagoknak természetesen olscóbban.
Hívjatok! Tessék? Hogy alkudni lehet e? HA felhívtok megtudhatjátok.

AKCIÓ!
KÜLÖNLEGES AJÁNLAT!

Klubtagoknak szóló árlistánkból:

	RÉGI	ÚJ (NETTÓ)
EUROFIGHTER 2000	~~8752.-~~	5275.-
PHANTASMAGORIA (7CD)	~~7440.-~~	4464.-
WARCRAFT II.	~~7672.-~~	5370.-

KLUBTAGOKNAK 10-50% KEDVEZMÉNY!

A megvenni kívánt CD-t 7 napig otthon tesztelheti

Új! Magyar nyelvű CD! Kölcsönözhető!!!

Használt CD-ROM lemezek vétele, eladása

Ha ketten együtt lépnek be a klubba, egy általuk választott CD-t kapnak ajándékba **2500 Ft értékben**

RILLA E.C.
Budapest, VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: **Hétköznap 10-18**
Telefon: **163-2458**

TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel./Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391 , 06-30-510-509

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

Média Magic hangkártyák: Média Magic SCSI
Miss Melody Stereo hangkártya

CD DRIVE-K: *- 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k*
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
*- Típusok: *ACER*
** SONY*
** PANASONIC*
** TOSHIBA*
** NEC*
** PIONEER*
** MITSUMI*
** SANYO*

HANGFALAK: *- 7 W aktív hangfal (1 pár)*
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS 990,- +ÁFA anyagár nélkül!
Audio CD írásnál a digitalizálás díja 90 Ft + Áfa / perc
RÖVID HATÁRIDŐ!
MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG!

Panasonic, Sanyo 4x-es CD drive	8.600,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	25.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.640,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.960,-
2400/9600 Zoltrix FAX-Modem	4.800,-
14400 Fax-Modem-Voice Message	12.600,-
Ricoh 2x-es külső SCSI CD író+ software + 10 ajándék CD lemez	196.000,-
850 MB Quantum IDE Winchester	24.200,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.600,-
4 MB/32 bites, 8 MB/32 bites RAM modul	7.800,-/15.800,-
AMD 486/100 Mhz Processzor	7.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium 133-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

TAMEX Kft.

Budapest XIV.
Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160, Fax: 252-7926

HP Deskjet 600	*49.900,-*
HP Deskjet	*44.000,-*
14" Color SVGA, NI, LR	*37.000,-*
Magyar, US keyboard	*2.200,-*
1.44 FDD	*3.800,-*
1.2 FDD	*6.200,-*
CD-ROM 4x, IDE	*12.500,-*
CD-ROM 4x, SCSI	*26.000,-*
Sound Blaster AWE 32	*25.000,-*
SB16 + Waveblaster 2MB ROM	*22.000,-*
S3 Trio 64, 1MB, PCI	*13.000,-*
Caviar 540MB	*22.000,-*
Quantum 850MB	*24.000,-*

Modemek, házak, szünetmentes tápok,
ADAPTEC termékek,
aktív hangfalak.
HP, EPSON
termékek.

A fenti árak az ÁFA-t nem tartalmazzák! Garancia: Egy év telephelyünkön.

Internet
Első tapasztalataink

Mint a fenti cím is mutatja, ezen oldalon szeretnénk az Internetet bemutatni, a jó és a rossz oldalait is, ha lehetőség adódik, akkor itt szeretnék nyílt véleményeket leközölni különböző témakörökben (E-mail, IRC, FTP, HTML, stb.). Várom tehát a leveleket, Email-ket.

Most azoknak, akik nem rendelkeznek még Internet hozzáféréssel pár sorban leírnám hogy mi is az – eszik vagy isszák.

Az Internetet bizonyos fokig a nukleáris bombának köszönhetjük, mivel amerikai tudósok egy csoportja azzal kezdett el kísérletezni – természetesen a védelmi hivatal megbízásából –, hogy hogyan lehet két – egymástól nagy távolságban lévő – számítógép között információ csere nukleáris csapás esetén.

Természetesen ezek még „ovis" cipőben jártak a mostani adatátviteli lehetőségekhez képest, de az elvet akkor találták ki. Az információkat kis csomagokra bontva küldték át egy másik gépnek, mely továbbította egy másiknak és ez így ment addig míg a célállomásra meg nem érkezett. Ekkor három probléma merült fel meg kellett oldani a gépek azonosítását, illetve az adatcsomagok címzését. A harmadik az az volt, hogy az egyes adatcsomagok megelőzhették egymást a különböző utakon, ezért ki kellett dolgozni az adatcsomagok sorrendjének azonosítását is. Ráadásul új módszert kellett kidolgozni az adatcsomagok helyes átvitelének ellenőrzésére. Ez vezetett el az ipari szabvány bevezetéséhez a TPC/IP protokollok valamint az IP címek (Internet címek) kialakulásához.

Ezután a hálózat elkezdte, mint a polip terjeszteni csápjait. Először természetesen levelezésre használták először egy majd több címzettnek küldve leveleket, így alakult ki a levelezési lista, melyről egy levelet rengeteg más gépnek el lehetett küldeni. Egyre nagyobb igény mutatkozott arra, hogy a információkat is lehessen cserélni, ekkor alakultak az úgynevezett hírcsoportok, s ez vált a ma már „kialakult" Internet alapjává.

Az Internet a világ legnagyobb számítógépes hálózata, amely természetesen még további hálózatokhoz is kapcsolódik. A méreteit csak becsülni lehet, utolsó információm szerint kb. 100 ország és 3 millió számítógép van rákötve. Az információk méretei is terrabájtokban mérhető, de lehet hogy még ennél is jóval többről van szó. Természetesen ennek a hatalmas mennyiségű információ áradatnak csupán csak egy tört részét tudjuk elérni, hiszen nagyon sok site kereskedelmi jelleggel üzemel, így némi ellenszolgáltatást kell nyújtanunk a használatához. Ezek a site-ok szerencsére azért figyelmeztetnek minket a mivoltukra, így nem kerülhetünk kínos helyzetbe. Az a tény, hogy ezek a gépek szétszórva működnek a világ különböző részein, természetesen befolyásolják azt, hogy miként tudjuk elérni az adott gépet. Alapértelmezésben természetesen arra kell törekednünk, hogy választási lehetőség esetén a hozzánk földrajzilag közelebb eső gépet válasszuk. Ez a kijelentés persze csak általánosságokban igaz, hiszen gyakorlott Internet mászkálók tudják, hogy néha egy messzebb lévő gép érhető el könnyebben.

Mivel még csak ismerkedünk a témával, ezért csak nagy vonalakban tekintsük át egyáltalán mi szükséges egy Internet kapcsolathoz.

1, A GÉP

A hiedelemmel ellentétben nem kell, hogy hiper-szuper Pentiumunk legyen, hiszen egy gyengébb gépen is jó eredményeket lehet elérni. A gép sebessége inkább csak a megjelenítésben fontos, azonban ha már párezer kilométert megtett az az adat, akkor nem valószínű, hogy néhány Mhz-nyi különbség számítana. Ettől függetlenül egy 486-os azért szerintem ajánlott darab.

2, A MODEM

Nos, itt már jóval bonyolultabb a helyzet. Ha nem akarunk ugyanazon file letöltése előtt ücsörögni hosszú órákat, akkor nem árt egy gyorsabb modemet beszerezni. Nem szeretnék típusokat ajánlani, valószínűleg a Tuning rovat keretein belül Old Man kollega erre előbb-utóbb úgy is sort fog keríteni. A gyorsabb modem nagyjából a 14400-as kategóriát takarja, ezekkel már egész jól el lehet szórakozni. Sajnos azonban a gyorsabb modemeknek hátránya is lehet. Ezt főleg akkor tapasztalhatjuk, ha mondjuk 28800-zal konnektálunk be azonban a vonal nem bírja a sebességet. Ilyenkor az a paradox helyzet is előállhat, hogy lassabban tudjuk leszedni a dolgokat, mert a központi gép „kidob" minket. Ilyenkor persze lejjebb lehet venni a sebességet, azonban ez kissé favágó módszer.

3, AZ INTERNET SZOLGÁLTATÓ

Örvendetes tény, hogy egyre több szolgáltató harcol a leendő Internet használó kegyeiért, azonban mielőtt választunk nem árt, ha pontosan tisztázzuk, hogy mit is szeretnénk csinálni. Elképzelhető, hogy az a szolgáltató, kinél igen kedvezményesen juthatunk E-mail címhez, már nem biztos, hogy a legjobb választás napi 2-3 órányi Internetezéshez. Leginkább azt kell belőnünk, hogy kb havonta hány órát szándékozunk a gép előtt tölteni, illetve azt, hogy szándékozunk-e valamilyen extra szolgáltatást rendszeresen igénybe venni (pl. WWW oldalak). A választás nem lesz könnyű, hiszen elég sokan űzik már az ipart. A későbbi rovatokban valószínűleg visszatérünk erre a kérdésre is.

4, A TELEFONVONAL

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amin talán a legnehezebb változtatni, hiszen nem valószínű, hogy valaki csak e miatt fog lecseréltetni egy vonalat. A digitális (és szép tiszta) vonallal rendelkezők örülhetnek, hiszen nekik lesz a legkönnyebb dolguk. Nem kell számolniuk az állandó minőségi problémákkal, vígan kalandozhatnak. Akik nincsenek ezzel megáldva, azoknak sem kell elkeseredni, hiszen rosszabb minőségű vonalon is lehet nyomulni. Ilyenkor persze némi trükköket kell bevetnünk. Az alkalmazható cheat-ek közül persze az a legalapvetőbb, hogy az éjszakai órákat használjuk ilyen célra (így egy kissé a pénztárcánkat is kíméljük). Ha nem fejeljük le a billentyűzetet, akkor valószínűleg 1-2 óra környékén már igen szép eredményeket fogunk elérni. Nem kell aggódnunk egyébként a miatt, hogy egy megszakított átvitelt (file letöltést) a mai szoftverek már nagyon kultúráltan kezelnek, hiszen ha nem lőjük le a programot, akkor visszakonnektáláskor bit-re pontosan ott folytatja ahol abbahagyta korábban. E nélkül, ismerve a hazai lehetőségeket bizony nagyon nagy gondban lennénk.

Nos, ennyi lett volna a bevezető, ígérjük jelentkezünk a jövő hónapban is, a kérdések és észrevételek pedig jöhetnek a GURU mindenfajta címére.

Laza & Bear
guru@mail.datanet.hu

Assembly

Vonalak

Hali(hó)!

Ezúttal tényleg ott folytatom, ahol az előző számban abbahagytam. Vagyis, most vonalakat fogunk húzni.

Nos, kezdjük talán ott, hogy hogyan épülnek fel az egyes képernyőmódok.

Van ugye a szimpla, egyszerű 320x200, 256 színű VGA felbontás, amiben a demok legnagyobb része dolgozik. Itt minden képpontot egy byte határoz meg, és ezek a byte-ok sorfolytonosan helyezkednek el a memóriában, vagyis az első 320 byte az első sor, a következő 320 a második sor, és így tovább. Az SVGA 256 színű módok is így működnek, természetesen nagyobb sorszélességgel, és itt a memóriaigény miatt a lapozással megkeverve. Na de erről talán majd később.

Van még az EGA-n megjelent 16 színű mód, ami néhány dologra nagyon jó. Például, ha elég ennyi szín is, de az effekt jobban nézne ki nagyobb felbontásban. Ennél a megjelenítési típusnál a képernyő 4 lapból áll. Ezeket külön, egymástól függetlenül lehet írni. A lapok egymást fedő bitjei adják meg a szín sorszámát, hiszen 4 biten 16-ig lehet elszámolni. Így egy byte egy lapon már 8 egymás melletti képpont meghatározásában játszik szerepet.

Természetesen a palettát ugyanúgy be lehet állítani, mint a 256 színű módokban. E módok kezelése azonban sok regiszter használatát igényli, így csak akkor fogom bővebben ismertetni, ha erre igény van. Tudom ajánlani a PC-hardver kézikönyvet, vagy a fellelhető doksikat.

A Hi- és TrueColor módokra most nem térek ki, mert azok már nagyon más kategóriába tartoznak.

Erre a kis kitérőre azért volt szükség (szerintem), mert a vonalhúzó(k)nak inkább csak a lényegét írom le, főként a rendelkezésre álló hely mennyiségét figyelembe véve. Tehát lehet próbálkozni, írjatok csak szépen ti is, különben nem tanultok semmit, csak másoltok.

A legegyszerűbbel (véleményem szerint 286 fölött a leggyorsabbal) kezdem. Mire van szüksége a vonalhúzónknak? A kezdő- és a végpont koordinátáira, elsősorban, és a színre, amivel rajzolunk. Legyenek ezek: x1,y1,x2,y2,szín.

(Ha térbeli testekkel dolgozunk, ezek a koordináták természetesen már a perspektivikus vetítés után kapott koordináták!)

1. Vonjuk ki x2-ből x1-et, és y2-ből y1-et. Kapunk két számot, amelyek megadják, hogy a két pont milyen messze van egymástól x-ben és y-ban. Nevezzük el őket: dx=x2-x1, és dy=y2-y1.

2. Osszuk el a kisebbet a nagyobbal, és kapunk egy növekményt:

_növ=dx/dy vagy _növ=dy/dx.

Erre azért van szükség, mert ha pl. dx a nagyobb, x irányban amíg összesen dx számú lépést kell megtennünk, y irányban ennél kevesebbet.

3. Most a kezdőponttól kiindulva növeljük folyamatosan a nagyobbik értéket. (Vagy csökkentsük, ez az iránytól függ, vagyis ha dx negatív, akkor csökkenő, ha pozitív, akkor növekvő.) Minden lépésben növeljük a másik koordinátát a _növ értékkel! Ez a szám jelenti azt, hogy ebben az irányban mennyit kell lépnünk ugyanannyi idő alatt, mint a másikban.

4. Számítsuk ki a koordinátákat a táblázatos módszerrel, és rajzoljuk fel a pontot!

5. A 3-4. lépésben leírtakat a nagyobbik értéknek megfelelő számban ismételjük meg (vagy dx, vagy dy-szor).

És egy tipp: kiszűrhetjük még azokat az eseteket, amikor dx vagy dy egyenlő nullával. Ilyenkor függőleges, ill. vízszintes vonalat kell húznunk.

És még valami: fixpontos törteket használjunk! Pl. egy word-ös változó alsó byte-ja a törtrész, a felső az egészrész. Ez egy kis konverziót igényel, de egyszerűbb kezelni, mint a lebegőpontos számokat és egy 32 bites értéknél, ahol mind a törtrész, mind az egészrész 2 byte, már elegendően pontosan lehet kalkulálni.

A fentiek továbbfejlesztése a Bresenham-féle vonalrajzoló, ami több feltételvizsgálatot tartalmaz, ezáltal nem biztos, hogy mindig érdemes ezt használni. Ez azon az elven alapszik, hogy ne végezzük el az osztást közvetlenül, hiszen bele lehet olvasztani a belső ciklusba! Hogyan?

Vizsgáljuk csak meg, hogyan működik az osztás? Vonjunk ki egy nagyobb számból egy kisebbet. Ebből vonjuk ki megint a kisebbet! Ha ezt ismételgetve nullát, vagy negatív számot kapunk, hagyjuk abba, és nézzük meg, hányszor sikerült a művelet! Ez az érték adja az osztás egészrészét, gondolom már rá is jöttetek. (Ha a kivonogatás végén 0-t kaptunk, az osztásnak egész szám az eredménye...) Na, most miért jó ez nekünk? Ha vesszük a fentiek szerint a dx-et és a dy-t, és megnézzük melyik a nagyobb, a belső ciklusba be tudjuk építeni az előbb vázolt algoritmust. Ilyenkor természetesen nem ugyanazt kapjuk mint az előző módszer _növ nevezetű változója, hanem annak reciprokát. Vagyis, minden lépésben kivonogatjuk egyikből a másikat, és amikor 0 vagy az alá ér az eredmény, növeljük a másik koordinátát. (A másikkal ugyanúgy járunk el, mint a másik módszernél.)

Hol van itt a fejlődés? Kivehetjük a koordináták átszámolását, hiszen itt nem dolgozunk egyik koordinátánál sem törtértékekkel, azok csak arra kellenek, hogy tudjuk, mikor kell a másik koordinátát növelni. Ha a növekmény pedig nem egy a függőleges irányban, hanem a sorszélesség (pl.: 320), akkor eldobhatjuk a táblázatunkat.

Egy kis tipphalmaz:

1. Próbáljuk meg úgy megírni a vonalrajzolónk belső ciklusát, hogy minden érték regiszterbe kerüljön! (Meg lehet csinálni!) Erre egy javaslat: tároljuk a leendő pont címét egy regiszterben, ez legjobb, ha a DI. (Végülis ha eggyel növeljük akkor jobbra lépünk, ha 320-szal akkor lefelé, stb.)

2. Válasszuk szét a különböző lehetőségeket, mint pl. az irányok meghatározása, vízszintes-, ill. függőleges vonalak, stb.

3. Ha 16 színű módban írjuk, érdemes kihasználni a 386-tól kezdve létező bitutasításokat, mint pl. a BTC, BTS, stb. Itt a következő dologra kell ügyelni: megadhatjuk ugyan az aktuális címtől kezdve, hogy hányadik bitet akarjuk változtatni, de a képernyőn ez egy byte-on belül keveredést fog okozni, úgyhogy negálni kell az legalsó három bitet (XOR regiszter,7).

Remélem érthető volt a leírás, ennél egyszerűbben nem nagyon tudnám elmagyarázni. Természetesen a forrásokkal mindig találkozhattok majd a CD GURU-n, úgyhogy biztosan rájöttök, mit is zagyválok itt össze. Legközelebbi alkalommal megnézzük, hogyan lehet ezeket a fixpontos számokat gyorsan kezelni, ez asszem elengedhetetlen lesz a forgatórutinok lekódolásának megértéséhez. (Gondolom néztétek már egy páran a CD GURU-s rutint.)

(Ha leveleztek FidoNet-en, akkor kérdéseitekkel elérhettek az alábbi címen: (2:371/5.99). Kérlek benneteket, hogy vagy NetMail adjatok föl, vagy az ASSEMBLY.PVT, ill. a PROGRAMMER.HUN területeket figyeljétek.)

tmt/Bi0Hazard

MINI PC OVI

A mostani féloldalas PC OVI-ban egy olyan közérdekű problémakört boncolgatunk, amely minden játékost igen érzékenyen érint sok esetben. Ez pedig a játékok installálásánál a hangkártya beállításával kapcsolatos problémakör. Most igazából csak egy rövid tipphalmazt szeretnénk közreadni, amit mindenki csak annyira fogadjon meg, amennyire akar. Akik már profik ebben a témakörben, azokat megkérem, hogy lapozzanak tovább.

A legtöbb probléma ugyebár a hangkártyákkal szokott előfordulni, leginkább a különféle 100% X.Y. kompatibilis, utángyártott klónok esetében. Bár az újabb játékokba beépítettek hangkártya autodetect-et, ez sokszor – főként a fent említett hangkártyáknál – pontatlan adatokat állapít meg, effektíve a játék csöndben marad, rosszabb esetben kifagy vagy el sem indul. Akiknek sikerül eredeti SoundBlaster-t, GUS-t vagy Roland-ot vásárolnia, azoknak általában kevesebb problémája akad. Habár az újabb szériában megjelent különféle csiricsáré Blasterek – amelyek mindenféle extra betűjelzéssel vannak ellátva – kevésbé szeretik az autodetect-et. A legjobb választás, ha sikerül (esetleg használtan) hozzájutni egy régebbi darabhoz, mert azzal kevesebb problémánk lesz.

Ha új gépet vásároltunk és hangkártyát is kértünk bele, akkor legelsőként tudjuk meg a pontos típusát, klón esetén azt, hogy mivel kompatibilis (állítólag...). A következő lépés, hogy egy bizonyos titokzatos számsort megtudjunk. Ez a titokzatos számsor általában három számot tartalmaz (a többi jelen esetünkben úgysem érdekes), mégpedig a következőket: A(dress), I(RQ), D(MA).

Az Adress a kártya port címét jelzi, ez Blastereknél általában 220h. Az IRQ értéke határozza meg, hogy a kártya melyik megszakítást használja. A Blastereknél ez általában 5 vagy 7 szokott lenni. A DMA (közvetlen memória-elérés) értéke a legtöbb esetben 1 szokott lenni, de vannak olyan alaplapok (egyes UMC-s, OPTI-s típusok), melyek bizonyos kártyákat (klónokat) nem hajlandóak elfogadni, csak a 3-as DMA csatorna használatával, esetleg úgy sem. Ilyen esetben a csere a legjobb megoldás, ezt érthetitek a hangkártyára és az alaplapra is. A márkás(abb) alaplapokkal (Intel Triton, Asus, Micronics, stb.) ismerősök bevallásai alapján is bátran állíthatom, hogy kevesebb az ilyen jellegű probléma, amit nem csak a hangkártyákra értek.

Szóval ez a bizonyos titokzatos számsor az autoexec.bat file első soraiban keresendő – feltéve ha a boltban nem árulták el –, általában SET BLASTER = A220 I5 D1.. formában. Ez annyit jelent, hogy a kártya a 220-as címen, 5-ös IRQ-n és az 1-es DMA csatornán garázdálkodik. Ezt nem árt ha megjegyezzük, mert sok játék fog élénk érdeklődést mutatni ezen értékek iránt.

Ha van gépünk és hangkártya vásárlását tervezzük, akkor mindenképpen érdemes alaposan megfontolni a dolgokat. Ezt azért mondom, mert sajnos Magyarországon a PC-k körülbelül felében mondhatni „gagyi" alaplap van. A márkás alaplapok sajnos drágák, viszont aki megteheti, az mindenképpen ruházzon be egy ilyenre, mert megéri. Ha tehetjük – és nem értünk hozzá –, akkor vigyük el a gépet a vásárlás helyére, és szereltessük be a kártyát. Ez a kb. 1.500 forint beépítési költséget bőven megéri – annyival több hajunk marad, és a gépet sem vágjuk tönkre. Ha esetleg a haverunknak olyan hangkártyája van, amilyet mi is szeretnénk, és szereltünk már PC-t, akkor tarháljuk el tőle egy napra, és próbáljuk ki hogy megy-e az alaplapunkban.

Sajnos csak ennyire futotta a mostani csonka PC OVI. A következő számban majd olvashattok a... másról is.

SAKMAN

ELSŐ ORSZÁGOS DOOM-BAJNOKSÁG

Érdeklődni: VR Stúdió, 1056 Bp. Irányi u. 5., Tel: 1371-160

SCEneST '96

„The hungarian sceneparty"

1996. április 12-től 14-ig

péntek du. 4-től vasárnap de. 10-ig

Budapest/Hungary

Helyszín (változatlanul): Mechatronikai Szki. és Gimnázium
1118 Budapest, Rétköz utca 39. vagy Csíksomlyó utca 6.

Belépő: 700,- Ft

Díjazás: Összdíjazás: 3-400.000,- Ft értékben hardware esetleg software vagy készpénz. (A szponzorok számától és kedvüktől függ.)

Compok:

PC demo compo: maximális hossz: 4096 kbyte, bemutatási idő: 15 perc
PC intro compo: maximális hossz: 64 kbyte, bemutatási idő: 7 perc
PC 4kB intro compo: maximális hossz: 4 kbyte, bemutatási idő: 5 perc
Amiga demo compo: maximális hossz: 4 lemez vagy 4096 kbyte, bemutatási idő: 15 perc
Amiga intro compo: maximális hossz: 40 kbyte, bemutatási idő: 7 perc
C64 demo compo: maximális hossz: 2 lemez, bemutatási idő: 7 perc
Grafika compo: maximum 640×512 felbontás 256 színnel, csak 100%-ig rajzolt kép
Ray-Trace compo: maximum 640×512 felbontás 16M színnel (a képen lehet a készítőre, vagy csapatára utaló jel (pl. aláírás)
C64 grafika compo: csak C64-en készült kép indulhat
4 sávos zene compo: maximális hossz: 880 kbyte, bemutatási idő: 3 perc
Multi sávos zene compo: maximális hossz: 1024 kbyte, bemutatási idő: 3 perc
Beethoven compo: a vállalkozó szellemű zenészeknek 33 perc alatt kell előre összeállított hangszerekből zenét írniuk. A hangszerek meghallgatása után csak „süketen" komponálhatnak
C64 music compo: bemutatási idő: 3 perc
PC 4k game compo: minél játszhatóbb / ötletesebb / szebb játék legyen
Lamer compo: a versenyt a legpoénosabb alkotás nyeri, nagyon erkölcstelen dolgokat kizárjuk
Wild compo: bármilyen alkotás (pl. olyan demo, amely hardware igényei miatt nem indulhat a demo compon, animáció+hang, vagy amit csak akarsz...)
Fun compo: ha bírod még idegekkel a baromságot, akkor feltétlen nevezz be 4 barátoddal... Hülyeség a köbön!
Doom vetélkedő: ...
Szerepjáték verseny: AD&D valamely világában, a versenyekben 5 fős csapatok indulhatnak. Félistenek! Készüljetek fel a legrosszabbra!

A partyval kapcsolatos kérdéseiddel/ötleteiddel nyugodtan fordulj a főszervezőhöz:
Oravecz Richárd „MELAN" • 1221 Budapest, Kapisztrán utca 23/b
E-mail: melan@dlux.sch.bme.hu
BBS: SCEneT (SCEneST Organiznig WHQ, AstroideA WHQ)
+36-1-2282883 /22:00-10:00/28.8/MELAN/AI

Minden számítógépőrültet szeretettel várunk a SCEneST#2-n!

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

Kiegészítőkről
CD-ROM és winchester

Mint ahogy azt a régi szép nóta mondja, teve van egypúpú, van kétpúpú, van négypúpú, sőt több. CD meghajtó van egyszeres, van kétszeres, van négyszeres, sőt több. Van ezenkívül kártyás, IDE-buszos, SCSI, caddys, tálcás, hardverből zenelejátszós, szoftverből se zenelejátszós, írott CD-t nem olvasó, gyári CD-t sem olvasó.

Választék tehát van, de melyiket szeressük?

Legelőször is egy nagyon fontos dolgot kell tisztázni. Az hogy egy CD meghajtó például négyszeres sebességű, az nagyon szép dolog. 600 Kb másodpercenként nem rossz, egy régebbi MFM vincsi büszke lenne rá. De míg a legrosszabb vincsik

átlagos elérési ideje – average seek - kb. 40 ms - millisecundum -, addig a legrosszabb CD meghajtók elérési ideje akár 1 másodperc-1000 millisecundum is lehet.

Tehát a hajadra kenheted a csodaszuper CD meghajtódat, ha fél órát tökölődik, míg egy filet megtalál. Az MPC II szabvány előírása szerint az átviteli sebességnek min. 300 kb/sec-nak, az átlagos elérési időnek pedig max. 400 msec-nak kell lennie. Célunk tehát az ennél jobb paraméterekkel rendelkező, minél több formátumot ismerő CD meghajtó beszerzése.

Milyen formátumról beszél ez a barom, beteszem azt a kerek túrót, azt hagy' menjen!

Nadeviszont a CD meghajtónak tudnia kell egy csomó CD formátumot, éspedig Audio-CD (nem kell magyarázni), CD-ROM (pl. a játékprogramok), Video-CD, Photo-CD, CD-I (mpeg-formátumú mozifilmek). Nagyon fontos, hogy multisession legyen. Ez azt jelenti, hogy amennyiben kedvenc programjainkat CD lemezre íratjuk, megfelelő szoftverrel egy CD lemezre több részletben is lehet írni. Ezeket a részleteket nevezzük sessionnak. Van olyan meghajtó, amelyik csak az első, van olyan, amelyik csak az utolsó sessiont olvassa. Olyat célszerű beszerezni, amelyik az egész lemez tartalmát egyben látja. A 200-250 ms átlagos elérési idejű CD meghajtók alkalmasak minden feladat megoldására. Utána el kell dönteni, hogy miképpen csatlakoztassuk a számítógéphez. Miután az SCSI felületű CD meghajtó elég drága, erről nem beszélek. Marad tehát a kártyás, illetve az IDE-buszos lehetőség. A kártyás megoldás bonyolultabb, a meghajtóhoz adnak egy kis kártyát, ezt típusától függően jumperelni kell, nagy esélyed van arra, hogy valamivel összeakad.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

Igen sok hangkártya támogatja a Panasonic, Sony, és Mitsumi meghajtókat, sőt van olyan Sound Blaster hangkártya, melyen IDE interfész is található. A legjobb megoldást az IDE-busz használata jelenti. Ekkor a rendszer második vincsinek látja a CD meghajtót, a vincsivezérlőre csatlakoztatod a masternak jumperelt vincsidet, a slavenak jumperelt CD meghajtódat, a config.sys-be beírod a CD meghajtó driverét, az autoexec.bat-bat az mscdex.exe-t, és kész. De azonban, hacsak nincs EIDE – négy vincsi kezelésére alkalmas – vezérlőd, és esetleg a haverod áthozza a Mortal Kombat 3 frissen megvásárolt példányát a saját vinyóját, lehet húzogatni, dugogatni, irogatni.

Érdemes tehát beszerezni EIDE vezérlőt, manapság már az alaplapok 95%-án integrálva megtalálható. Az EIDE szabvány az Enhanced IDE rövidítése, azt jelenti, hogy a rendszerben 2 csatornás IDE winchestervezérlő található, csatornánként 2, azaz összesen 4 db vincsi csatlakoztatási lehetőséggel. Az 1. csatornára benyomod masternak a vincsidet, slavenak az IDE buszos CD meghajtódat, és ha a haver meghozza a MK3-at, akkor a második csatornára simán rádughatod a második vincsit. A tapasztalat a következő: a kártyás meghajtók közül legjobban bevált a duplasebességű Panasonic 562-563. Az IDE duplasebességüek közül szerintem a legjobb a SONY CDU-55, átlagos elérési ideje 230ms, átvitele 320kb/sec, ezt hirdetik 2.4-szeresnek, ez viszont nem igaz. Nem találtam olyan CD-t, amit ne olvasott volna el, beleértve írott CD-ket, melyek talán az alapanyag silányabb volta miatt más meghajtók számára olvashatatlanok voltak.

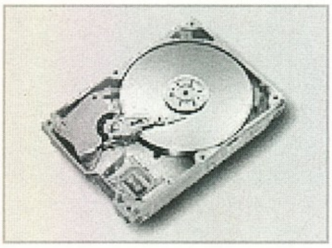
A négyszeresek közül a legjobb a kártyás TEAC, illetve az IDE buszos ACER, melyet a TEAC saját nevén is forgalmaz. Ezen van zenei play lejátszógomb, tehát nem kell szoftver a zenei CD meghallgatásához.

Átlagos elérési ideje 205ms, átvitele 660kb/sec. Ennél jobb egyelőre nem kell.

Nagy csalódást okozott nekem a SONY CDU-76,-77, mert amilyen jó volt duplának, olyan rossz négyszeresnek. Átlagos elérési ideje 260ms, átvitele 599kb/sec. Szerintem egy kicsit megbuherálták a CDU-55-

öst, és kész. Sok jót nem lehet hallani a MITSUMI, valamint a PANASONIC IDE-buszos meghajtókról. A forgalmazók szeretik lespórolni a hangkábelt, és ezt később 700Ft körüli áron eladni. Ne szégyelljük elkérni! Az egyszeres sebességű, régi meghajtókat nyugodtan felejtsük el, akármilyen olcsón is tudnánk hozzájutni. A zenehallgatás kivételével ma már gyakorlatilag használhatatlanok. A caddys meghajtók sem tartoznak a feltétlen ajánlottak közé, mert egyrészt elég macerás folyton a caddyt nyitogatni, másrészt pedig láttam olyan CD lemezt, melyet a caddyba esett száraz kenyérmorzsa tett tönkre.

Ha lehet, szerezzük be az mscdex.exe legújabb, 2.25-ös verzióját, a régebbi, pl. 2.21-es

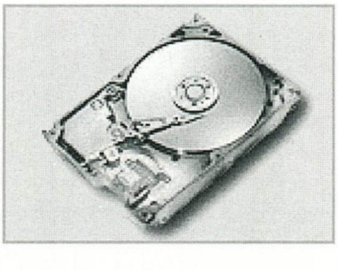


verzióval sok gond volt, pl. a meghajtó nem olvasta a kötőjellel kezdődő fileokat.

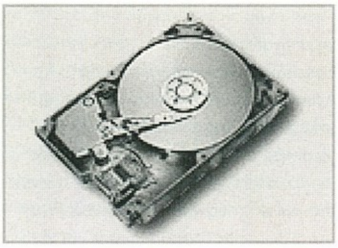
Na és most térjünk át a winchesterekre. Tulajdonképpen a winchester egy ismétlő rendszerű, amerikai gyártmányú vadászfegyver. Viszont az első merevlemezes tárolót a gigantikus 10Mb-os kapacitással a Winchester gyár készítette, így maradt rajta a név. Légmentesen lezárt házban, pormentes térben kb. 50 mikron vastagságú mágneses réteggel bevont alumíniumlemezek forognak percenként 4000 körüli fordulatszámmal. A lemezek felett 0.005 mm magasságban lebegnek az író-olvasó fejek, melyeket speciális elektronika mozgat a lemezek felett vízszintes irányban.

Mikor a számítógépet kikapcsolod, egy másik különleges elektronika a fejeket olyan helyzetbe viszi – parkolás –, hogy szállítás közben sem a fejek, sem a lemezek nem károsodhatnak. Miután a 0.005 mm nem túl nagy magasság, könnyen belátható, hogy egy erősebb ütés a számítógép házára, vagy magára a vincsire helyrehozhatatlan fizikai hibát okoz, az adatvesztésről nem is beszélve. A jobb vincsik parkolt állapotban akár 22 G lassulást, illetve gyorsulást is képesek elviselni károsodás nélkül.

Működési felület szerint van MFM, ESDI, SCSI, és AT buszos – IDE – winchester. A különböző adatkódolási módokra már nem is térek ki, mert napjainkra annyira



letisztult a mezőny, hogy 99%-ban csak SCSI, valamint AT-buszos winchestereket használunk. Mi a különbség a kettő között? Az SCSI a Small Computer Serial Interface rövidítése. Függetleníti magát az IDE-től, és egy speciális kártya segítségével akár 7 db winchestert is használhatunk egyszerre. Az újonnan kifejlesztett wide-scsi már 15 db winchestert is tud kezelni. Ezen kívül az SCSI kártyára épített elektronika képes a hülye DOS számára



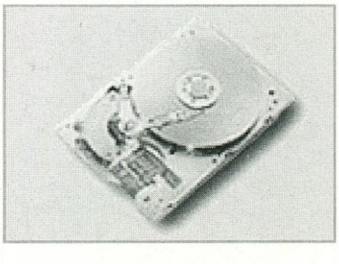
akármekkora vincsit ehetővé tenni. Az annyira szeretett nagy tudású DOS maximum 1024 cylindert képes kezelni. Mivel a vincsi kapacitását a cylinder x head x sector x 512byte szorzat adja meg, egy 528Mb-os vincsi adatai 1024 x 16 x 63 x 512. A szorzat összege 528 Mb. Az 1.1 Gb-os vincsi adatai pl. 2048 x 16 x 63 x 512, azaz 1057 Mb. Az SCSI kontroller ezt a szorzatot a cylinderszám csökkentésével, és a fejszám ugyanolyan arányú növelésével átalakítja 683 x 48 x 63 x 512-re, így megkerüli a DOS 1024 cylinderes korlátját. Beláthatjuk, hogy a technika jelenlegi állása szerint az elkészíthető legnagyobb vincsi 1024 x 64 x 63 x 512, azaz 21 Gb.

Egy valamirevaló, jó házból származó Adaptec 2940 PCI buszos SCSI kontroller ára ma kb. 45.000Ft. Ennyiért már számolgathat egy kicsit. Sokáig a nagy vincsik területén az SCSI egyeduralkodó volt, ennek megfelelő árakkal. Az SCSI rendszer előnyei továbbra is megmaradtak, a magneto-optikai meghajtók,DAT adatrögzítők, a leggyorsabb, hatszoros PLEXTOR CD meghajtók, CD írók kizárólag SCSI felülethez készülnek, a vincsik is gyorsabbak, mint az AT buszos társaik.

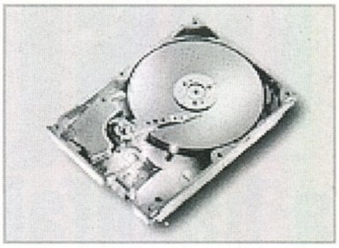
Az EIDE szabvány bevezetése azonban az anyagilag kevésbé eleresztett felhasználó számára is elérhetővé teszi a nagyobb vincsi beszerzését. A SCSI rendszerből átvett átszámolási eljárással építik az 1024-nél nagyobb cylinder-számú AT buszos vincsik elektronikáját, ezt támogatja a legújabb BIOSZ generáció, mely elfogadja az LBA – Logic Block Address –, vagy a LARGE transzformálási rendszert. A jelenleg kapható legnagyobb EIDE vincsit a Western Digital készíti, kapacitása 1.6Gb.

Ha nincs az alaplapodon EIDE kontroller, de mégis szeretnél 4 vincsit használni, akkor a legjobb megoldás az, ha a hagyományos, ISA buszos kontrolleredet kicseréled egy EIDE-re. A gyakorlatban a legjobban bevált a CMD640X chippel épített kontroller. Kapható VESA, ill. PCI buszos kivitelben. A VESA kivitel tartalmazza a floppycsatlakozót, valamint a COM1, COM2, és az LPT1 portot is. A PCI buszos kivitel csak a vincsi csatlakozókat tartalmazza, a többit egy ISA kártya nem mindig egyszerű átjumpecelésével kell megoldani. A CMD kontrollerhez jár egy rendkívül intelligens installáló proggy, mellyel mindent be lehet állítani.

Általánosságban azonban elmondható, hogy a jelenleg forgalomba kerülő 486-os, PCI buszos alaplapok 95%-a, a Pentium



alaplapok 100%-a tartalmazza az EIDE csatlakozókat, portokat. Az LBA, illetve Large transzformációt alkalmazó vincsik átviteli sebességét is jelentősen megnövelték a gyártók. Itt elsősorban a PIO – Programmed Input Output – rendszer került az



EIDE szabványba. Azok a vincsik, melyek ezt támogatják, a Mode 3, vagy Mode 4 szerinti üzemmódban elérhetik a 11Mb/sec átviteli sebességet is. A PIO beállításokat az újabb bioszok tartalmazzák, de a fentebb említett CMD kontroller szoftverében is beállítható. Ezzel azonban vigyázni kell. A biosz PIO beállítása lehet Auto, Mode 0, Mode 1, Mode 2, Mode 3, Mode 4. Elvileg a legjobb beállítás az Auto, de csak elvileg. Vannak olyan vincsik, amelyek becsapják a bioszt, lényegesen gyorsabbnak feltüntetve magukat, mint amilyenek a valóságban. Az Auto beállításnál ennek adatvesztés, rejtélyes rendszerleállás, invalid command.com, sector not found on drive C lehet a következménye.

A becsapós vincsik közé tartoznak a Quantum, a Conner, a Fujitsu, valamint a Maxtor egyes példányai. A Western Digital, és a Seagate vincsik általában korrektül közlik adataikat a biosszal. Próbáljuk ki a vincsit Mode 1-től felfelé, míg a biztonságos működés feltételei adottak maradnak. Idegen vicsit mindig csak Mode 1-en használjunk. Miután előbb-utóbb a legnagyobb vincsi is megtelik, vásárlás esetén ne habozzunk néhány ezer Ft különbséggel inkább a nagyobbat megvenni. A jelenleg fejlesztett programok a memórián kívül a lemezterületet is zabálják.

Ami a minőséget illeti, ismét csak saját, elfogult véleményemet közlöm. Nálam az első helyen a Western Digital áll, nem a gyorsaság, hanem a megbízhatóság miatt. Igaz, hogy ez a legdrágább is. Jó kompromisszum a Conner új, CFS sorozata 850Mb-tól felfelé, és kellemes a Quantum Fireball sorozat.

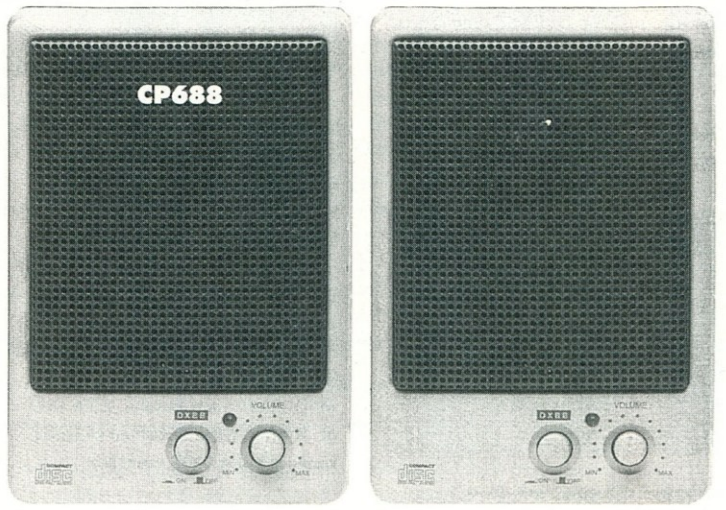
A következő számban megkísérlek mindenféle baromságot összehordani az adatarchiválásról, úgymint CD írás, Dat, streamer.

Old Man

Tes[z]t közelben
a hangfalak

JOYTEST EPILÓGUS

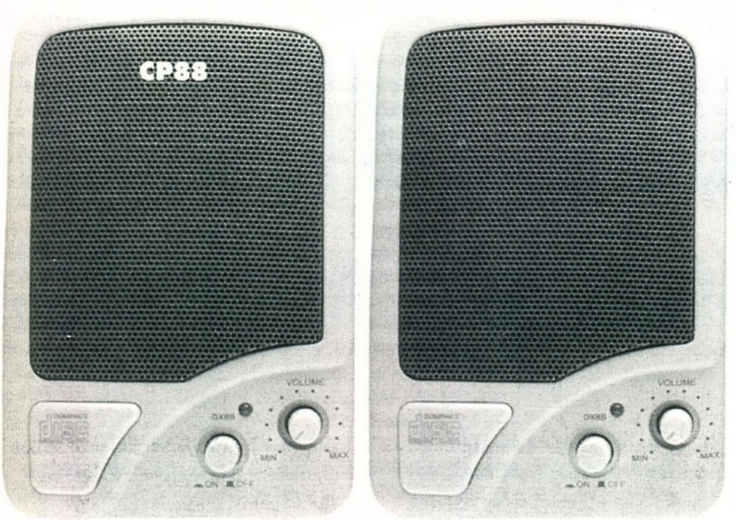
Akik figyelemmel kísérték a Tesztrovatokat azoknak nem nagy újdonság, hogy az előző néhány számban Joystick-okkal, illetve kontroll padokkal foglalkoztunk. Szerencsére mostanában egyre több olyan (új) olvasónk van, aki csak mostanában jött rá, hogy a PC Guru milyen cool, nekik tehát ajánlom a régebbi újságszámokat, van még belőle néhány. Ezekkel ügyesen elkerülhetik azt az esetet ami a szemem előtt játszódott le a minap. Gyanútlanul sétálgatok az egyik xy magyar számítástechnikai boltban, épp az univerzum ügyes-bajos dolgain elmélkedve, mikor is nyílik az ajtó, és beviharzik egy hosszú fekete köpenyes alak. Zorro jelmezéhez nem igazán illett a kezében szorongatott Joystick, zaklatott vonásai is inkább egy megszállott játékosra utaltak. Kíváncsian vártam a fejleményeket. Felebarátunk időközben összeszedte magát, magabiztos kifejezést próbált magára erőltetni, majd a szándéka felöl udvariasan érdeklődő eladóhoz lépett. Rövid beszélgetésükből megtudhattam (időközben álcázásként hazai számítástechnikai kiadványok elmélyült olvasásába fogtam, lám-lám mégiscsak jó valamire a konkurencia), hogy az illető nemrég vásárolta a kezében szorongatott szerkezetet, de kis túlzással otthon nem igazán működött neki semmivel. Természetesen a bolti gépen a joy remekül működött, az eladó tehát szerény mosollyal ismét visszaadhatta az"értékes" terméket. A dolog tanuságos része számomra az volt, hogy a szóban forgó Joy az első



tesztrovatban szinte használhatatlannak minősített Avenger Pro volt. A visszajelzésekből megtudtuk, hogy többeteket érdekelné a joyok felső kategóriája is, ez tulajdonképpen érthető, hiszen ha valaki megvesz egy 15-20eFt-os irányítót, feltétlenminőséget vár el tőle. Tehát ezekre valószínűleg visszatérünk majd a jövőben.

ALAPOK, ÉRDEKESSÉGEK

Nem tudom ki hogy van vele, de számomra borzalmas úgy játszani egy játékkal, hogy a zenék, effektek hiányoznak.(Erre csak a húshorgász típusú game-erek képesek) Sokszor még egy rossz játékot is feldobnak a zenei aláfestések. Alapállapotban a PC beépített speaker-e az idegesítő csipogás mellett nem képes élvezhető zenét produkálni, ezért ha nincs egy sztereó monitorunk, mindenképpen szükségünk lesz hangfalakra. Minőségileg legmegfelelőbb megoldás, ha a szoba sarkában ácsorgó HI-FI tornyot hívjuk segítségül, és a megfelelő kábelek segítségével, illetve egy Roland Canvas hangkártyával, iszonyú akusztikus élményben lesz részünk. Ezt már maximum csak akkor tudjuk fokozni, ha Dolby Suround chippel ellátott erősítőt veszünk, esetleg a Lucasfilm hangmérnökei által kifejlesztett THX rendszerre ruházunk be. Nevét az Ltd. hangtechnikai főmérnökéről: Tomlinson Holman Úrról kapta, aki megalkotott egy olyan különleges dekódert, melynek segítségével korrigálhatók a hagyományos Dolby Surround Pro Logic rendszerek akusztikai pontatlanságai. A Tomlinson Holman`s eXperiments (THX) rendszer alapja egy jó minőségű Pro-Logic Surround processzor, a hozzá csatolt speciális THX dekóderrel, mely elvégzi azokat a kompenzációkat amik a nagy mozitermek, előadótermek és az otthoni tévészobák akusztikai körülményeinek eltéréséből adódnak. Néhány játék már kezeli a DS-t, ezek tényleg iszonyatosak,THX együttműködést még sehol sem sikerült felfedeznem, persze ez még egy nagyon új és nagyon drága dolog. (Még Keresztapánk is csak most vette tervbe a Dolby Surround rendszerének felfejlesztését.) Ezek a szerkezetek az átlagos felhasználó



által egyelőre megfizethetetlenek (DS=600-700eFt,THX=1MFt körül), persze azért nem árt tudni a létezésükről. Reális kompromisszumnak tekinthetjük a számítástechnikai boltokban hegyekben kapható „multimédiás” speaker-eket. Ezek ára meglehetősén kedvező, természetesen a minőségük hagy némi kívánnivalót maga után. De ne legyünk telhetetlenek, ezek is remekül tudják mondani, hogy: yes, yes My Lord? Your command? Wawaw? (Azok akik megírják melyik játékról van szó, kapnak egy régebbi PC Gurut, ajándékba.)Úgy gondoltam hasznos lehet tudni valamit arról, hogy miként is működnek a hangdobozok, ezért felkértem szerkesztőségi szakértőnket, M.D. Jon-t, hogy egyszerűsített formában tartson egy kis néptanítást az alapokról. Íme:

„.. de jól szól ez a GUS!..”, „ ..mennyire gagyi már ez az OPL3..”.

Na de miért is tudjuk ezt mi olyan jól detektálni? Nos, most egy kis tudományosság következik arról, hogy hogyan lesz a hangkártyánkból az agyunkban hang. Persze, az emberi fül lényegében egy érzékeny mikrofon, ezt mindenki tudja. A lényeges pont itt a hangszóró, melyből fülünk nyeri az információt. Az emberi hallástartományt három sávra szokták osztani a hangtechnikában, ez a mély, közép és magas hangok tartománya. Mély hang az a basszus és a lábdob, a közép az ének és a szólóhangszerek, a magas pedig a cintányér (hogy a legismertebbeket említsem). Az emberi fül azonban egy olyan mikrofon, ami nem egyforma erősen hall az összes tartományban, hanem a mély és magas tartományt erős csillapítással közvetíti agyunk felé. Ennek a korrigálására alkalmazzák (többek között) a hangszínszabályozókat, amik ezt a két tartományt elektronikusan kiemelik (jobban erősítik a középhez képest). Azonban ahhoz, hogy a magas és mély hangokat eredményesen ki lehessen emelni, szükséges egy olyan hangsugárzó-rendszer, ami képes erre. Hogy miért rendszer? Azért, mert a három hangtartományra háromfajta hangszórótípus szükséges. A magas (3-5cm átmérő), a közép (6-9cm) és a mélysugárzók (9 ->) pont erre lettek kitalálva, viszont egy ilyen komplett rendszer igen nagyterjedelmű, valamint a hangszóró(ka)t a hatásos akusztikai teljesítmény miatt még zárt dobozba is kell helyezni, a doboz pedig (a tiszta és jó mélyhangok miatt) lényegében annál jobb, minél nehezebb (+ belül bélelni is szokás). Persze nem mindenhol van hely (és pénz) ilyen háromutas hangdobozokhoz, így vagy olcsóbb és egyszerűbb kétutas (közép+mély), vagy egyetlen közép hangsugárzót(illetve ennek speciálisabb fajtáját, a szélessávú hangszórót) tartalmazó dobozokat gyártanak. A hangdobozokon még igen gyakran alkalmaznak ún. reflexnyílást (egy méretezett nyílás a doboz elején), ami a jobb mélyhangvisszaadást segíti elő. (A magashangokra is van ilyen akusztikai erősítő, ez egy tölcsérforma kiképzés a magassugárzók előtt.) Nos, ezek után mindenki nézzen rá PC-je előtt levő hangszórójára, és mindjárt látni fogja, mire is képes kicsiny szerkezete. Az nyert, akinek a legnagyobb és legnehezebb aktív dobozkája van, de még ez is csekély egy közepesebb zenei hangfallal szemben. Hogy még okuljon az kinek szükséges, elmondom a hangszórók működési elvét. Mint tudvalévő, egy vezetőben (drótban) áramló áram az irányára és erősségére jellemző mágneses teret hoz létre. Mint megint csak tudvalevő, azonos pólusú mágneses terek taszítják, ellentétesek pedig vonzzák egymást. Nos, a hangszóróban is így van. Az egyik mágneses tér a hangszóróban fixen van elhelyezve egyszerű mágnesvasként, a másik pedig egy hosszú vezeték feltekercselve. Ebbe a vezetékbe vezetjük hangkártyánkból a delejt, ami létrehozza a másik mezőt. Ez az egész rezegteti a hangszóró membránját, az a levegőt, a levegő pedig dobhártyánkat (fülünkben). És így vala halljuk a Hangot a PC-ből... (Nagyon köszönjük Jon, tessék az ajándék nyalóka.)

A végére hagytam néhány alsókategóriás hangfalat, ezekről nem is szeretnék külön-külön írni, hiszen szinte megszólalásig hasonlatosak egymáshoz.

A „kicsik” a Computer Speaker System(nevezetesen: CP-88, CP-18, CP-38, CP-668\as modellek) termékcsoportba tartoznak, az alábbi közös tulajdonságok jellemzik őket:

- Teljesítmény: 2x12WATT (CP-18, CP-88), 2x3.5WATT (CP-38, CP-668)
- DXBB: kiemeli a mély hangokat, mindkét hangfalon külön kapcsolhatjuk.
- Egy db Jack, közepes méretű kábellel.

Nagyjából le is írtam mindent amit tudnak, ha nem akarjuk őket „bömböltetni”, ez alatt azt értem, hogy a max. hangerő felénél hangosabbra venni, akkor csak minimálisan torzítanak. Egyébként elég élvezhetetlené válik a dolog, éppen ezért nem sok értelme van beruházni rájuk, hiszen párezer forinttal többért már sokkal jobbakat kaphatunk. Ezekről lesz szó a következő számunkban.

Csongor the Shoebaron

Hi-TEX

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a hangfalakat az Acomp Kft. biztosította.

1135 Budapest,
Szent László út 74/a.
Tel.: 149-6165

MIDI sarok

Zene-bona a PC-vel

Az előző számban a cikk végén ígértem, hogy most a fontosabb midis kontrollerek bemutatásával folytatjuk.

A legelső, a 0 azonosítót viseli, ez a már korábban bemutatott Bank Select. A többi azonosító közül a fontosabbakat felsorolom:

1 Moduláció
2 Breath controller
4 Pedál controller
7 Hangerő
8 Balance
10 Panning (Panoráma)
64 Lecsengető (kitartási) pedál
65 Portamento on/off
66 Sostenuto on/off
68 Legato on/off
74 Brightness
121 Kontrollerek alaphelyezetbe állítása
123 Minden lenyomott hang vége

A kontrollerek kapcsán érdemes még egyszer visszatérni a General Midi szabványhoz. A sorozat első részében már leírtuk, hogy ez egy olyan szabvány, mely egy egységes hangszer (hangkészlet,..) kialakítást takar, és célja, hogy egy General Midi kompatibilis hangszeren megírt dalunkat egy másik GM-es hangszeren is meg tudjuk hallgatni, és valami hasonló dolog szóljon ott is. Az egységes hangszer- és dobkészlet mellett még kell tudjon néhány dolgot a szintetizátor ahhoz, hogy GM-kompatibilis legyen. Tudnia kell kezelni a következő kontrollereket: Moduláció, hangerő, panoráma, folyamatos pedál, kitartási pedál, kontrollerek alaphelyzetbe állítása, összes lenyomott hang vége. Ezenkívül minden csatornán reagálnia kell a Note on (azaz hangmegszólaltatás) üzenet dinamikaértékére is (azaz a leütés sebességét is tudnia kell értelmezni). A közép C billentyűkódja (Note on) a decimális 60 kell legyen, hogy ne legyenek oktávnyi eltérések. Minden csatornán meg kell valósítani a hajlítást (default beállításnál ez +-2 félhang, de a sequencerek setupjában átállítható más értékre). Végül pedig a csatornák között az ún. dinamikus allokációt kell alkalmazni, ami azt jelenti, hogy lehetőség szerint minden csatorna meg tudjon kapni annyi hanggenerátort, amennyit kért. Ha kevesebb az operátorok száma, mint az igények száma, akkor pedig a lehető legoptimálisabb elosztást kell alkalmazni. Amíg van szabad hanggenerátor, addig ne hagyjon el semmilyen igényt. A GM üzemmód nagyon hasznos, azonban az is látható, hogy az egységesség mellett azért elég sok korlátozást is tartalmaz, így szükséges lehet az üzemmód kikapcsolása is. Konkrét példaként érdemes megemlíteni azt az esetet, amikor a szintetizátoron tudunk használni a GM készlet mellett saját hangkészleteket is. Ekkor le kell tiltsuk a GM üzemmódot. Erre a célra van két üzenet:

GM bekapcsolása: F0 7E ID 09 01 F7
GM kikapcsolása: F0 7E ID 09 02 F7
SYSTEM EXCLUSIVE (SysEx)
F0 id xx.yy F7

Még egy fontos üzenetcsoport maradt a végére, a System Exclusive, azaz rendszerfüggő üzenetek. Ezek szolgálnak az egyes, a midis rendszerünkhöz csatlakoztatott speciális hangszerek kezelésére. A SySex-nek rövidített üzenettípus szolgál arra pl., hogy egy szintetizátor hangprogramjait letöltsük egy számítógépre. Miután ott megfelelő szerkesztőprogrammal módosítottuk, egy újabb SysEx üzenet segítségével visszaküldhetjük a szintetizátornak. A SysEx üzenetek szolgálnak továbbá pl. arra is, hogy két azonos típusú szintetizátor a többi eszköztől függetlenül tudjon adatot cserélni, vagy speciális dolgokat beállítsunk rajtuk. Ilyen üzenetek tehát minden egyes hangszernél más formátumúak, és ezért csak a megfelelő, a hangszerhez készült hangszerkesztő vagy egyéb program tudja kezelni őket. Ha a midi-vonalon F0 státuszkód érkezik, akkor ez közli az eszközzel, hogy exkluzív adatcsomag érkezik. A követező byte a gyártók azonosítóját tartalmazza, ez alapján azonosítja be az eszköz, hogy neki szól-e az üzenet. Néhány ismertebb gyártó kódja:

04H Moog
07H Kurzweil
0FH Ensoniq
18H E-MU Systems
40H Kawai
41H Roland
42H Korg
43H Yamaha
44H Casio
47H Akai

A többi gyártó azonosító kódja természetesen a termék ismertetőjében benne kell legyen, az azonosító értéke 1 és 124 között lehet. Mivel ez a 124 érték kevés lehet, ezért készítették azt a bővítést, hogy egy gyártóazonosító nem csak egy byte hosszú lehet. Ha az első bájt 0, akkor értelmezni kell a következő két bájtot is, és így kapunk egy kiterjesztett gyártóazonosítót, mely már 16384 féle érték lehet. Az első lépésben tehát mikor az eszköz egy F0-val kezdődő üzenetet kap, megvizsgálja a gyártó azonosítót. Ekkor kétféle eset lehet: ha nem azonos az üzenetben lévő gyártóazonosító az övével, akkor figyelmen kívül hagyja az összes az üzenetben levő adatot az F7 státuszkód-ig, mely a SysEx üzenet lezárását jelenti. Ha megegyezik a gyártóazonosító az övével, akkor a gyártó saját protokollja lép életbe, és aszerint értelmezi az érkezett adatokat. Az üzenet tartalma és hossza nincs korlátozva, és teljesen a gyártótól függő. Az azonban egységes, hogy F7 státuszkód zárja. Általában a gyártóazonosító mellett még szokott lenni az üzenetben egy eszköz-azonosító is, mely arra szolgál, hogy az egyes cégek különböző szintetizátor-típusait megkülönböztesse. (Hiszen pl. a Roland is gyárt X féle szintetizátort, Y féles Sampler-t,..). A hangszeren alkalmazható SysEx üzenetek a szintetizátor gépkönyvében kell, hogy ismertetésre kerüljenek.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

REBEL ASSAULT 2

LeVeL 1 : JABBA
LeVeL 2 : ENDOR
LeVeL 3 : LACHTON
LeVeL 4 : BORSK
LeVeL 5 : KROYIES
LeVeL 6 : AURIL
LeVeL 7 : KAMPL
LeVeL 8 : FERRIER
LeVeL 9 : GALIA
LeVeL 10 : DENARRI
LeVeL 11 : SADOW
LeVeL 12 : ONDERON
LeVeL 13 : ALEEMA
LeVeL 14 : CATHAR
LeVeL 15 : DOMINIS

DESCENT II

GABBAGABBAHEY
Lose all but 1% of shields and energy
ZINGERMANS
Invulnerability toggle
MOTHERLODE
Wowie Zowie Weapons
ALIFALAFEL
Accessories
EATANGELOS
Homing Weapons (every weapon will home)
CURRYGOAT All Keys
JOSHUAAKIRA Full Map
WHAMMAZOOM Level Warp
ERICAANNE Bouncing Weapons
BITTERSWEET Psychedelic walls
PIGFARMER
Use it once and it displays „Hi John!!!"
Now reduce the size of your screen
Use it twice and it displays „Bye John"

PROJECT - X

unlimit life
X.EXE-t editálva
sector 122 offset 452 - 455
change FF 0E 5E B3 to 90 90 90 90

undead (except the first level boss)
X.EXE-t editálva
go sector 72 offset 428 - 429
change 74 2E to EB 04

CEASAR 2

A kimentett *.SAV állásokban a 000329E0 pozícióban lévő karaktereket kell módosítani, és egyből 16 millió pénzünk lesz.

000329E0: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx FF FF FF xx

PREMIER MANAGER 2

Válasszuk ki a Halifax Town csapatot, majd írjuk a kimentett állásban:
At 00D94F change value to FF
At 00D950 change value to FF
At 00D951 change value to FF
At 00D952 change value to 3F

PRINCE OF PERSIA II

Így indítsuk el a játékot:
PRINCE MAKINIT2

majd a következő billentyűk élnek:
\+ add time
\- sub time
K kill all enemy on screen
R return from dead
F1 show position (press again to disable)
F3 player on/off
F6 ruler
SHIFT T add energy
SHIFT K sub energy
SHIFT R show room number and jump right
SHIFT W show room number and jump left
SHIFT I turn screen upside down, press again to restore
SHIFT B show prince only, press again to restore
ALT N skip to next level
ALT D create DUMP?.TXT

SOCCER KID

Umlimit life
edit KID.EXE
search A3 42 00 83 3E
change 90 90 90 — —

Unlimit power
edit KID.EXE
search FF 0E 84 00
change 90 90 90 90

QUARANTINE

Level Codes
1. omnicorp is all knowing
2. keep the opressor oppressing
3. the meek shall inherit zilch
4. have you had your hydergine today
5. kemo city is a nice place to visit

RAVENLOFT

A save game file-t editáljuk (save.dat):
Offset 0097 to 14 00 Max Class Player 1

02DF " " " " " " 2
00A9 to FF (x10) Max Stats Player 1
02F1 " " " " " " 2
0093 to FF 7F FF 7F Max Hit Point Player 1
02DB " " " " " 2
009D to 00 09 3D 00 Max Classes Player 1
02E5 " " " "' 2

RELENTLESS

Az élet energia és a Jetpack Power visszaállítása:
nyomjuk le egyszerre a BIG billentyűket.

SIMCITY 2000

Játék közben írjuk be:
VERS Your software version number
FUND Bond at 25% interest (see below on how to use this for gain)
PORN if you have a soundcard, you'll hear an audible voice
MEMY memory check
TEST ???
CASS $250 at the end of the month. Don't use too many times....
TORG has million income each year

SUPERKARTS

Track Select
A „Go Karting" képernyőn írjuk be, hogy ORIEL és a következőkben kiválaszthatjuk a kívánt pályát.

Extra Cash
A SHOP-ban írjuk be:
BRASENOSE
és máris kapunk extra $10,000-t
Unlimited Turbos
Írjuk be:
MANICMARTIN
és végtelen turbo-t kapunk a játékban.

SCREAMER

Bármelyik menüben begépelhetjük a cheat kódokat:
UTELO az összes pálya
INVER fordított pályák
MONTY új akadályok
JOINT új akadályok
TAZOR bullet (új adó)
ABURN a bullett-ek ellen
CLOCK időmegállítás
UPDOW fejreállítja a képernyőt
MIRRO tükör mód

SYNDICATE

A következő team neveket írjuk be:
ROB A BANK —- $100,000,000
NUK THEM —- attack any country
TO THE TOP —- $100,000,000 and attack any country
COOPER TEAM —- same as TO THE TOP and with full weapon
WATCH THE CLOCK —- speed up research time (sometime not work)

T2

energy not reduce
edit T2.EXE
search 89 44 10 60 E8 7F
change 90 90 90 — — —

bomb not reduce
edit T2.EXE
search 89 45 68 60
change 90 90 90 —

WARCRAFT II

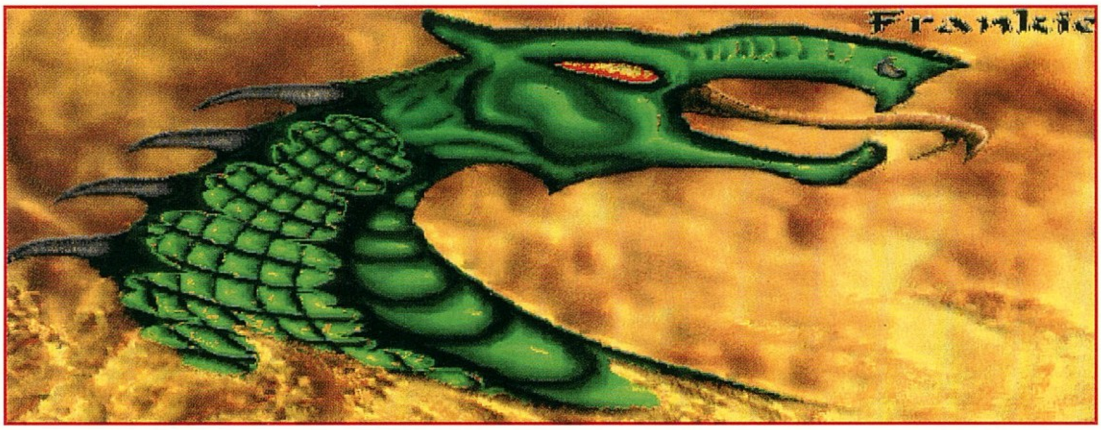
A kódokat játék közben az enter lenyomása után (message mód) írjuk be.

NOGLUES - kikapcsolja a csapdákat (rúnabiztosság)
ON SCREEN - teljes térkép köd nélkül
SHOWPATH - teljes térkép köddel
MAKE IT SO - turbózott építés + tréning
GLITTERING PRIZES - 10000 arany + 5000 fa + 5000 olaj
VALDEZ - 5000 olaj
SPYCOB - 5000 olaj
HATCHET - turbózott fakitermelés
IT IS A GOOD DAY TO DIE - sérthetetlenség + hatalmas erő
TITLE - aktiválja/deaktiválja a CHEAT-módot
FASTDEMO - gyorsítja a demot
DAY - az egész térképen nappal lesz
UCLA/NETPROOF - értelmetlen játékok
?TEXAS - 5000 olaj
?YOU OWE ME - befejezi a játékot
?GO BERZERK - sérthetetlenség
?ECSTASI - győzelem
?VERY COSMIC - extra erő + páncél
?END THE PAIN - veszít az ellenfél
?THERE CAN ONLY BE ONE - az endanimot mutatja

PINBALL FANTASIES

A tábla kiválasztása, de a játék előtt írjuk be:
EARTHQUAKE to stop table tile,
EXTRABALLS to add 7 balls

LightWave
és egy kis Imagine

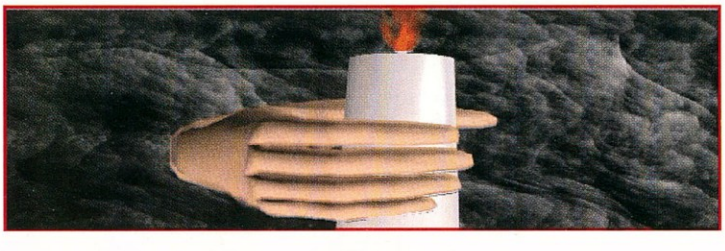


A mai Raytracing koktél áll majd egy kis adag Lightwave-es tűzcsiholásból , és egy nagy adag Imagine4.0 ismertetésből.. Mindezekelött szeretnék még hozzáfűzni valamit az előző cikkhez melyben a Displacement Map-ről írtam.. Előfordulhat olyan hiba is, hogy csak sötét foltokat számol ki, vagy pedig csak egy bizonyos részen lesz világos.. Ennek az az oka, hogy a hátulját számoltattuk, ezért vagy fordítsuk el a felületet 180 fokkal, vagy ha ez nem lehetséges, akkor nyomjunk egy Negative Image-et. Így már jó lesz, csak azt is kalkuláljuk bele, hogy ilyenkor meg fejjel lefelé látható a kinyomott kép, ezért jobb ha már fordítva feszítjük a felületre.. Más téma. Tudtátok, hogy a GoldenEye műholdas animációit Amiga 2000-reseken készítették és csak ezek után számoltatták le Silicon Graphics gépeken.. Na és mit szóltok az Apolló13-hoz, vagy netán az RTL-en épp most futó Robocop sorozathoz, esetleg a nemsokára megjelenő Neverending Story 3-hoz...?

LIGHTWAVE-ES TŰZ

Ezek után térjünk rá a lényegre. Kétféle tűz van, az egyszerű lángcsóva, és a többféle lángnyelvből álló lángtenger. A rend kedvéért kezdjük hátulról. Először is a Modeler-ben az Object/Options-ban adjunk meg egy nevet, majd a Box-ot és Nummeric-ot megnyomva írjuk be a következő értékeket: X=-1, 1, 1; Y=0, 0, 1; Z=0. 7, 0. 7, 1; units=m. Mentsük el és csináljunk még egy ilyet más névvel. Lépjünk át a Layouter-be, töltsük be mindkét objectet és egymásra téve helyezzük őket a kamera elé. Az alsónak adjuk meg a következő surface-beállításokat: Surface color 255, 200, 70; Luminosity 90; Diffuse 50; Specular 100; Reflectivity 95; Glossiness medium; Additive On; a többi marad. A color map legyen egy Fractal Noise; World coordinates; Texture color 95, 30, 0; Frequences 4; Contrast 1; Texture size 0. 5, 0. 5, 0. 5; Texture falloff 0, -15, 0; Texture velocity 0, 2, 3. A Transparency map egy Underwater legyen, Texture value 100; Wave sources 10; Lenght 30; Speed 1; BandSharpness 10; Texture size mind 50000; Center mind 100; Velocity 0, 2, 0. Váltsunk át a másik surface-re és folytassuk itt a pötyögést.

Surface color 0, 0, 0; Luminosity 20; Diffuse 30; Specular és Reflectivity 100; Additive On; Glossiness medium. Color map Underwater; World coordinates; Texture color 255, 200, 95; Size 9000, 5000, 50000; Falloff 0, -15, 0; Center 100, -2, 100; Velocity 0, 10, 0; Wave sources 10; Lenght 0. 5; Speed 0. 025; Band Sharpness 4. Már csak a Transparency map maradt hátra: Fractal Noise; Texture size 0. 5, 1, 0. 5; Velocity 0, 0. 25, 0; Value 100; Frequencies 4; Contrast 4.



Hát ha idáig eljutottunk, akkor már csak a Trace Reflection, Refraction, és a Render bütyköket kell támadásba venni. Ez persze csak egy alap, amit mindenki kedve szerint alakítgathat, és felhasználhat kézzel készült képek kiegészítéséhez is. Akinek valami nem tetszik rajta, az egy Airbrush-szal, vagy egy Smear-rel javítgathat rajta. A másik grandiózus tűzünk elkészítéséhez lépjünk a Modeler-be. A Polygon/Points-ra clickelve rakjunk ki pontokból egy fél „U" betűt, de ne felejtsünk el minden pont után egy Make-et, Enter-t, vagy egy jobb mousebutton-t nyomni. Ezután a Tools/Curves/Make-kel kössük össze a pontokat (a Modify/Drag-gal módosíthatunk a görbén), és a Multiply/Lathe + Numeric-kal forgassuk el függőleges tengelyen 360 fokkal. Ha minden igaz, egy fegyverlövedékhez hasonlító 3D-s parabolát kellett kapnunk. Kimentve és a Layouter-be betöltve adjunk neki 255, 75, 0-ás színt; 200 Luminosity-t, 0 Diffuse-t; 100 Transparency-t;és Edge transparency Transparent-et (1. 0). A Transparency map legyen egy Fractal Noise; Texture Size 0. 04, 0. 2, 0. 04; Falloff 1500, 700, 1500; Velocity 0, 0. 008, 0; Value 0; Frequencies 1; Contrast 1.

Nos, kész is lennénk, ha tökéletesebben akarjuk, akkor egy ugyanilyen csak kissebb és fényesebb objectet tegyünk az aljára. Most pedig engedjünk helyet egy konkurens program új verziójának is.

IMAGINE 4. 0

(avagy változatlan hardware igény, változatlan képesség)

A 3. 0-ás verzió a 2. 0-hoz képest akkora különbséget jelentett, hogy akkor még nem nagyon tudtuk volna elképzelni, mit lehet még ebbe a programba beépíteni. Aztán ahogy telt-múlt az idő, megmutatkoztak ennek is a hiányosságai. A 3. 2-ben már végre működött (majd') minden, amit a 3. 0-hoz beharangoztak. Lássuk, mi újdonságot hozott a négyes a 3. 3-hoz képest.

PROJECT EDITOR: A legnagyobb és egyben egyetlen igazi változás ebben a szerkesztőben a motion blur. A subproject tartalmazza a beállításait. Az elmosáshoz használatos képek számát és az intenzitást állíthatjuk. Az eredmény

egész jó, de a rendering érezhetően lelassul. (Az infoban hamis érték szerepel!)

Úgy látszik a FORMS EDITOR már évekkel ezelőtt tökéletes volt, mert most sem változtattak rajta semmit.

A legtöbb változást jogosan a DETAIL EDITOR-tól várhattuk. Az egyik leghasznosabb a state menü végén található Cascade Grouping. Végre nem csak párosával lehet megadni szülő-gyerek kapcsolatokat, elég ha a hierarchiába tartozó tárgyak tengelyét a megfelelő sorrendben kijelöljük. Lehetőség van a FX-ek használatára. Ez eddig is megoldató volt snapshot-tal a Stage Editorból, de így sokkal kényelmesebb és gyorsabb.

Ha 256 színben fut a program, akkor a quickrender nemcsak külön képernyőn, hanem az egész képernyős perspektíva ablakban lesz látható szürke árnyalatban. (A cancel gadget a kép közepén virít, így tökéletesen eltakarja a lényeget.)

Az attributes requester is másképp viselkedik 256 szín esetén. A jobb felső sarokban valós időben azonnal láthatóvá válik a textúrák hatása. (Ez a „real time" rendering egy 68060-on igaz is lehet.) Hiába keressük a bright kapcsolót, mert megszűnt, de található helyette egy brightness tolóka. Ez egy hasznos újítás volt, de eltűnt a dither, és sehol sem találtam a megfelelőjét. Egy másik „nagyon fontos" kapcsoló, a random color is megváltoztatta a helyét, mostantól a Functions menüben található, mint Randomize Face Clrs.

A fényeknél egyetlen újítás történt: A Soft Shadow bekapcsolásával kiküszöbölhető az Imagine egyik régi hibája, a fényforrásként használt tárgy alakjától függetlenül mindig csak egy pontból sugározta a fény. A fényforrás valós alakja/típusa ettől nem változik meg, hanem a preferences editorban (SSLE) megadott értéknek megfelelő számú fényforrást helyez a tárgyba. Az Object menü alján lévő Blob meglepően jól sikerült. Egyetlen, de nagy hibája, hogy csak csoportba fűzött speciális gömbökön használható. A kép (pic3) mindent elárul...

Végre megjelent a Smooth Fracture, ami a hagyományos Fracture és a Smooth Edge Line ötvözete. Ez egy nagyon jó dolog lenne ha korrektül működne, de sajnos csak Pick Egde módban használható. Ráadásul csak akkor működik, ha a kiválasztott éleknél nincs elágazás. Ennek az az eredménye, hogy a szerkesztésnek csak a korai fázisában használható. A másik elsimító eljárás, a Smoothing Tool viszont sokkal szabadabban és hatékonyabban alkalmazható. Copy/Pase művelet után automatikusan a másolt tárgy lesz aktív.

A PREFERENCES EDITORban fellelhetők még kisebb újdonságok, mint a szabadon állítható default attribútumok, a speciális gömb pontjainak száma megadható scanline módra, stb. Mindig örömmel fogadtam ha egy programból új verzió érkezett, s most sem volt ez másképp, de a végén sajnos csalódnom kellett. A Forms és a Cycle Editor változatlan, a módosítások fele jelentéktelen, vagy látszat, illetve félmegoldás. Nem értem, hogyan hibásodhattak meg olyan funkciók, amelyek előző verziókban tökéletesen működtek. Már-már nevetséges, hogy egy object tengelyével a közepén) nem lehet árnyékot vető fényforrás. Egészen más lenne a véleményem, ha textúrák és brushok nem a tárgy tengelyéhez, hanem a felületéhez ragadnának. Igazabb lett volna, ha Imagine 3. 4 címen jelenik meg, mert lényegében csak annyi történt, hogy a Detail Editor bővült néhány lehetőséggel, az attributes requester rikoltó hiányosságait orvosolták, és végre a csillagmező sem egyszínű. Évek óta használom az Imagine-t, és valószínűleg egy ideig még fogom is, de a várakozásaimhoz képest a 4.0-t nem a pont előtt, hanem az pont után álló szám minősíti.

Már csak a zárókaraktereknek maradt hely, ezért gyorsan elmondom, hogy a jövő hónapban már tényleg megpróbálunk valamit összehozni a Particle-ról.

by GABRIEL & FRANKIE

MAGYAR NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

A hangadó Sound Blaster legújabb generációja: AWE32

/Windows 95-ös változat/

MELLIK & BAKÓ

GRAFI SHS

Sound Blaster AWE32. Zenekari szintű 32 hangos polifónia Advanced WavEffects szintézissel. Programozható AWE32-effektusok. 16 bites CD-minőség sztereóban. MIDI-kimenet mind a 16 MIDI-csatornával. 1 MB ROM „on board" - 512 kB RAM, 28 MB-ig bővíthető.

A Grafixshs Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Magyar nyelvű szoftver- és termékleírás csak a Grafixshs-től.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Budapest X., Jászberényi út 72. • 1388 Budapest, Pf. 96/100
Telefon/Telefax: 262-5243
Kérje aktuális árlistánkat a FaxBankból!
Fax: 180-8611 (1490#)

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

MAGYAR NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

Tavaszi nagytakarítás. Lehet, hogy az én nagyfokú lelki szegénységemet tükrözi, de bizony ez volt az első gondolatom amikor immár baromi sokadszorra megakadt a szemem az aktuális havi levélkupacomon. Aztán persze mégsem kezdtem el tavaszi nagytakarítani, valahogy nem az én stílusom. Meg különben is, miből lenne akkor levrov. Szóval a levelek maradtak, így aztán pillanatokon belül olvashattok is néhányat belőle. Azért persze a maradékot gondosan visszaosztottam a szerkesztőség néhány általam fontosabbnak tartott személyiségének (értsd: tökmindegy kicsoda, csak vegye el tőlem az általam fölöslegesnek ítélt, de még nem megválaszolt leveleket és csináljon vele amit akar), nehogy véletlenül újra takarítási ingerenciám keletkezzen. Vagy levrovírási, ugyanis ebből egy hónapban kettő éppen elég. Tavasz elején pedig még sok is. A tetejébe pedig azt veszem észre magamon, hogy az idén a szokásosnál is jobban igénybe veszi a szervezetemet a tavaszi fáradtság nevű univerzális izé, kár, hogy ez senkit nem érdekel. Mi ebből a tanulság? Nem tudom, valószínűleg semmi, mindenesetre most elkezdem a levrovot mielőtt teljesen belebonyolódnék ebbe a teljesen értelmetlen bevezető dünnyögésbe.

MINIVÉLEMÉNY

Hello GURU Team! Egy kis kritikát szeretnék írni Magyarország legjobb számítástechnikai lapjáról, röviden. Hiányolom az előfizetési akciókat, pályázatokat, rejtvényeket az újságból. Ezek érdekesebbé teszik a lapot. Az újság design-ja egyszerűen szuper. A leírások jók, az értékelések egy kicsit szűkszavúak. Mindent összevetve az újság nagyon jó, csak így tovább!

(Wágensommer Tamás, Esztergom)

Érdekes, mostanában egyre többen kezditek hiányolni a pályázatokat meg mifenéket az újságból. Nem akarok felelőtlenül ígérgetni, de a közeljövőben minden valószínűség szerint jónéhány játékkal találkozhattok az újság lapjain. Persze nem árt észbentartani azt az apróságnak tűnő dolgot, miszerint is ez a lap nem rejtvényújság és komolyabb vélemények szerint sem fog mostanában átalakulni, így ne várjátok, hogy minden oldalon két fejtörőre bukkantok majd. Erről ennyit. Azt viszont nem egészen világos, hogy az előfizetési akciónk nem tűnt fel, vagy pedig az előfizetőknek járó kedvezményeket hiányolod. Ha jól emlékszem az unalomig röfögtem én is, hogy tessék előfizetni mert az milyen jó, tehát akció az volt rogyásig... Előfizetői kedvezményként pedig olcsóbb a lap, ingyen van a lemezmelléklet, nem kell érte elmenni az újságoshoz valamint én is a meghatódottságtól könnyes szemmel gondolok rájuk. Hát kell ennél is több?

KICSIT HOSSZABB VÉLEMÉNY

Greetings Brazil! Először is boldog új évet az egész team-nek. Tulajdonképpen azért írok mert 4 GURU lemezem tönkrement és ezért kérlek titeket, hogy küldjétek el nékem utánvéttel őket. **(Rendben, megy. Brazil)** Ha meg már levelet írok, hát írok valami hosszabbat, mert erre a 2,5 cm-nyi írásra kár ezért a szép nagy papírért... **(Khmm. Megtette volna egy levlap is. Brazil)** Amúgy, hogy ityeg a fityeg? Oké, nem írok több ilyen kérdést (kicsúszott a tollamból). Szép az új dizájn, de mér kellett lemásolni a PC GAMER-ről? így az egész újság úgy néz ki, mint az előbbi magazin magyar változata, ahol meg nem olyan ott meg is látszik. Na mindegy, „jobbtól nem szégyen". Ennek ellenére szerintem az a legjobb ilyen stílusú magazin Magyarországon.

Mindamellett, hogy jobbtól nem szégyen, azért felelősségem teljes tudatában ki kell jelentenem, nem az említett újságról koppintva készült az új dezign. Természetesen kölcsönöztünk onnan is ötletet, de a végső megjelenés egy hosszú és komoly stáb összeröffenés eredménye, amin nagyrészt körvonalazódtak a főbb irányelvek. Nem azér' mondom, de a Laza az egyik főbűnös a jelenlegi kinézetünkben, mint tördelőszerkesztő és dezigner felelőssé tehető mindenért, én pl. legutóbb a tengerek elalgásodása miatt vesztem vele össze. Ha nem tudnám, hogy éppen mennyire elfoglalt akkor hagynék is neki itt némi helyet egy kis válaszra, úgyis szeret a levrovba irkálni (valószínűleg majd ráhagyom a levrovot ha már nem bírom a rám nehezedő irdatlan felelősséget). Azonban ahogy elnézem őt, jelenleg ilyen extramunkára még a levrov miatt sem fog vállalkozni. Legfeljebb tévedek.

A játékok értékelésével nagyjából egyet értek (ez direkt volt) csak 2 bajom vóna: a SCREAMER-től miért sajnáltátok a 11%-ot, és HOGY LEHET A WITCHAVEN-re 75%-ot ADNI? A mínusz hetvenötöt még megértem, de a +75% az rengeteg egy ennyire szar játékra! Del ezt igazán nem gondolhatja komolyan. Hogy szebb mint a Hexen? Most komolyan, megfenyegették szegényt, csukott szemmel tesztelt vagy hülyének akar látszani? Elég ha az első pályán **(hoppá)** kiugrassz a kapun és az égre nézel, megláthatod amit mondtam. Na meg azok a mucsa fejű szörnyek. A zene engem inkább a kosút rádió andalító melódiáira emlékeztet. Te meg hagytad, hogy a címlapra kerüljön! **(Aha, mert biztos tőlem függ, hogy mi kerül hova. Brazil)** Na ezt most jól megmondtam. Most olvastam végig amit írtam és ebből az derül ki, hogy nem tetszik a PC GURU, pedig ez a legjobb! Ja, mielőtt befejezném, a haverom kérdi, hogy van-e nektek konzolos kiadványotok, és ha igen, melyik? Na jó, zárom soraim, mert jóból is megárt a sok, hát még ebből...

(PJ, kituggyahonnan)

Mintha egy icinyó picinyót azért szigorúan ítélnéd meg a Witchhaven-t, nem? Nem annyira rossz játék az azért, pláne nem is olyan csúnya. Azért mert nem tetszik pl. a szörnyek feje nem kell még egyből utálni, különben is azért van a kard, hogy átalakítsd őket egy kupac húsdarálékká. Egyébként pedig egy játék megítélése általában erősen szubjektív dolog, már ami a kinézetét illeti. Azért valljuk be, a Witchaven nagyon jól van megcsinálva és még SVGA esetén sem lassul le nagyon. Ez sajnos sok más program esetén alapfelbontásban sem mondható el. Az pedig, hogy mennyire jó a sztori és a kaland szintén többé-kevésbé szubjektív megítélés kérdése, én ebben nem tudok állás foglalni mert sem a Hexen-nel sem a Witchgavennel nem játszottam különösebben sokat. Nem szeretem az olyan játékot amiben nem lehet eleget lövöldözni, ezek pedig nyomába sem érnek a DOOM-nak élvezetesség szempontjából. Az a jó kis kétcsövű puska hiányzik leginkább, bár mitagadás igazán hülyén venné ki magát egy középkori környezetben. Na mindegy. A konzolos kiadványunkat úgy hívják, hogy Joypad, pontosabban csak hívták, mert a nagy érdeklődésre való tekintettel átmenetileg megszűnt. Persze ha a közeljövőben tömegek tüntetnének a Parlament előtt a Joypad újraindításáért, akkor megint beindul.

KÖZKÉRDÉS VAGY MICSODA

Cső fiúk! Hogy vagytok? Nekem így bizonyítványosztás után még fáj egy kicsit a fejem. **(Hopp, ez nem is olyan friss levél. Brazil)** Tényleg, ismeritek a legjobb viccet? Remélem nem, mert elmondom. Mi a mozdony halála? Gőzöm sincs. **(Atyavilág! Ezek szerint akkor ma már csak egy nagy csomó zombi mozdony rohangál a síneken? Hátborrzonngattó. Brazil)** Nos, ezután a favicc után következzen egy kérés és egy kérdés. Először a kérés. Nem-e küldenétek-e el a 95/5-ös és a 95/9-es számokat? Mármint a PC GURU-ból (megrendelőlapot azért mellékeltem). Előre is kösz.

Tulképpen ez idáig nem olyan érdekes (a zombikat leszámítva), mindenesetre azért becsépeltem nektek, hogy tudatosítsam bennetek azt az apróságot, miszerint is nyugodtam és mindenféle rettenetes félelmek nélkül is kérhetitek tőlünk a régebbi lapszámokat, lemezeket és CD-ket, legalábbis ha még van. Nem is igazán tudom eldönteni, hogy udvariasságból vagy félénkségből kezdik-e így sokan a levelüket. Szóval csak bátran kispajtások, bátran.

És a kérdés. Miért van az, hogy a konkurens lapokban mindig van szöveg a képek alatt, mely megmagyarázza azt, hogy mit látunk azon? (Ezt a mondatot jól kitekertem, de remélem értitek) **(Persze. Nagyon okosak vagyunk. Brazil)** És ez ti mért nem oldjátok meg? Erről jut eszembe, hogy belerakhatnátok (pontosabban Brazil belerakhatná) a levelem a levrovba, hiszen szerintem ez egy közkérdés. Ennyi lett volna, mert úgy látom szobafogságom ideje mindjárt lejár és mennem kell burkolni. Szivacs fiúk! És a GURU legyen veletek!

(Bíró Levente, Kemecse)

Marhára irigyellek a szobafogságod letelése miatt, nekem még legalább egy oldal megírásáig tart, és akkor arról még szó sincs, hogy utána fogok egy picit is burkolni. Pedig rám férne, de hagyjuk. Tehát azt közkérdezed itt tőlem, hogy miért is nincsenek képaláírások amiből lehetne valamit tudni arról amit a kép ábrázol? Nos, ez rendkívül egyszerű, mindjárt két oka is van ami a következő három. Először is tök fölöslegesnek tartjuk. Másodszor pedig marhára ciki és túlságosan formabontó lenne, ha mi vennénk át valamit a konkurenciától, ezt ugyanis eddig még mindig ők tették meg, úgyhogy ezt a tradíciót nem akarjuk megbontani. Harmadszor pedig mi úgy próbáljuk meg berakni az újságba a képeket, hogy azokon lehessen látni mi van rajtuk és ne egy blőd szöveg alapján kelljen kinyomozni, ami különben sem ér semmit. Hát ilyen egyszerű.

MULTIMÉDIÁS KÁPOSZTA

Foglaljuk össze: Kúltúráltjóestétkívánok Kedves Brazil! Ennyi lett volna! Viszlát! **(Remek! Remek! Brazil)** ui1: Ámdebár-nemdebár lenne egy új építő jellegű ötletem a PC GURU-val kapcsolatban **(Tudtam, hogy nem úszom meg ennyivel... Brazil)**: indítsatok MEZŐGAZDASÁGI rovatot! (Na mit szólsz?) Lennének benne traktorok és háziállatok (pl. zebra, laposféreg, galandféreg). Ez egy bizonyos hirdető és olvasóközönséget biztosan nagyon vonzana, nomeg marhára megdobná a PC GURU eladott példányszámát. Ezenkívül ezzel az újítással kiemelkednétek a többi számítástechnikai lap közül. Nem? De!

Huhh de jó. Eddig nem tudtam mi hiányzik, volt is valamiféle egyre erősödő hiányérzetem, és most végre itt van a nagy megoldás. Már látom is magam előtt, amint az első bővített lapszám hibás példányszám megválasztásának következtében több ezer reklamáló levelet kapunk amiben mindenki PC GURU-t követel tőlünk. Rá egy napra a legfőbb nyugati játékmagazinok jelentkeznek nálunk, hogy szeretnék eme korszakalkotó ötletünket átvenni és ezért persze pofátlanul magas árat kínálnak majd. A Földművelésügyi Minisztérium és Torgyán papa egymásra licitálva akarják majd tőlünk megvenni a hirdetési oldalakat, ám a kínai rizstermelők szövetsége sem fog késlekedni. Erre persze az összes kis- nagy- és középtermelő is multimédiás hirdetésekbe burkolva kezdi el nálunk hirdetni a sárgarépát. És innentől a GURU ugrásszerű növekedése megállíthatatlan lesz, néhány hónapon belül a fél világra kiterjedő multinacionális kiadóvállalattá alakulunk GURU Lapkiadó és Zöldségeskert Részvénytársaság néven. Gennyesre fogjuk magunkat keresni, és ha jó leszel akkor te meg majd kapsz tőlem egy egy éves PC GURU előfizetést. Ugyanis nagyon jószívű és hálás természetű vagyok.

ui2: Ilyen nincs.

Jó.

ui3: Ilyen van!

Nem jó.

ui4: Mennyi volt a GURU Kft adózott, illetve adózatlan eredménye az 1995-ös évben?

Ejnye, ejnye. Hát nem tanították meg neked, hogy a mai világban ez a lehető legilletlenebb kérdés amit egy ember feltehet? Mellesleg abszolúte semmi fogalmam sincs róla, nem rám tartozik, rád meg aztán abszolút nem. Majd ha fellendül a zöldségüzlet akkor úgyis nyilvánosságra hozzuk az eredményeinket a világ nagyobb tőzsdéin, addig meg bírd ki valahogy.

ui5: Brazil, te vagy az?

Valószínűleg. Ámbátor sose lehet azt tudni.

ui6: Szoktál aludni?

Micsoda hülye egy kérdés. Az alvás az ember igen fontos tevékenysége, nélküle nem lennénk képesek végezni mindennapi teendőinket, nem tudnánk felfrissülni és regenerálódni, stb. Így mi sem természetesebb, hogy én is szoktam aludni, havonta akár többször is.

ui7: Bee, nekem van egy kurblim!

Na és? Nekem meg boxerem. Igaz ugyan, hogy kicsit sokat eszik. Lehet, hogy le kéne nekem is cserélnem egy kurblira?

ui8: Holnap fogom a kurblim és meglátogatlak a GURU HQ-n!

Érdekes, eme tevékenységüket mások általában bézbóllütővel szokták elvégezni, persze soha nem sikerül nekik tökéletesen, lehet, hogy a kurblis megoldás valóban jobb. Mindenesetre szokatlanabb.

ui9: Üdvözlöm a tördelőt. Kellemes tördelést!

Na azt ne tudd meg. Csak gyere be a szerkesztőségbe, majd jól megtördel és akkor nézhetsz.

ui10: Teszt! Ha igen 0 pont, ha nem 1 pont és ha nemigen 35 pont. Kérdés: igen? Értékelés: 0 pont: igen, 1 pont: nem, 35 pont nemigen, egyéb érték: te vagy Brazil! Itt a vége!

(Robi maestro, elveszettacíme)

Én nem tudom miért gondoljátok azt, hogy az ilyen teszteken nekem külön kategóriát kell felállítani a kiértékelésnél, általában nekem mindig valami tökéletesen normális eredmény szokott kijönni. Tudniillik nagy kedvencem ám a tesztkitöltősdi és minden ilyesmit lelkiismeretesen végigcsinálok és kiértékelem, még az ilyen gigantikusakat is mint amilyet te is készítettél. Na egy szó mint száz, összeadtam a pontokat és végeredményként a tök átlagosnak számító 69-es érték jött ki.

EGY KIS TIPPCSOKOR

Hi Brazil! Ez a levél -bár neked van címezve- a PC GURU teamnek szól, csak azért írtam a nevedet a címzett helyére, hogy majd később feltett kérdéseimre tudjál kedvenc oldalaimon (2 db) válaszolni. Először a számotokra kedvezőbb szavaimat olvashatjátok. **(Kivágva. Megtisztelő dolog, de már unom a sok lelkendezést. Brazil)** (..) A dicsérő szavak után kicsit komolyabb hangvételben: ok így is ahogy van az újság, de lehetne még egy kicsit finomítani. Íme a tippjeim.

1. Okos kezdeményezés, hogy a játékleírások elejére már komolyabban odateszitek, hogy milyen gép kell az illető prg.-hez, DE szerény véleményem szerint ez nem kielégítő. Valami olyan formát kéne ennek ölteni, hogy fel legyen tüntetve a minimum (amin a játék elindul), az elfogadható (jól lehet vele játszani, de nem nagy felbontásban és nem annyi izével a képernyőn) és az a gépteljesítmény amely a játék tökéletes és maximális futtatásához kell. Ezt valami grafikus vagy táblázatos formában lehetne, pl. így. (..)

Jó kis táblázatot csináltál, de sajnos ez is az elhatalmasodó kivágási mániám áldozatául esett. Csakhogy és de. Az ötlet nem rossz, mindösszesen csak annyi porbléma van vele, hogy az említett tabellát valakinek össze kéne állítani, ami ugyi magában hordozza azt az egyszerű feltételezést, miszerint mindenféle hardveren kipróbálja meg ilyesmik. Mondanom sem kell, ilyen ember aki ezt megcsinálná mifelénk nincs. Meg különben sem áldoznánk rá majdnem negyed oldalt egy fölösleges táblázatra, a helyzet ugyanis baromi egyszerű. Az újságban feltüntetett adatok egy aránylag elfogadható konfigurációt jeleznek, ha ennél jobb géped van akkor örülsz, ha nincs akkor meg szomorú leszel. Továbbá általában elmondható, hogy minden játék az éppen kapható leggyorsabb, legjobb, legújabb, legstb-b konfiguráción futkos a leggyorsabban, legszebben, legstb-b módon.

2. A shareware rovatban lévő programokat jó lenne azért valahova feltenni mindegyiket, pl. a CD-re, amit kiadtok úgy kb. negyed évente. Lehetne sűríteni.

A CD GURU-n nagyon sok (vagy talán mindegyik, de nem biztos) shareware program megtalálható amiről írtunk, sőt annál sokkal több is, és nem csak játék hanem mindenféle hasznos stuff. Mellesleg már stabilan kéthavonta megjelenik egy újabb szám a CD GURU-ból, ennél sűrűbbre venni a megjelenést pedig jelenleg nemigen érdekes, mert csak híg löttyöt lehetne produkálni, azt meg minek.

3. Az új rovat a modemezésről nagyon hasznos, de például ahhoz már nem, hogy egyáltalán milyen modemet vegyek!! Talán erre azért bővebben kitérhetnétek! Pl. a Matáv vonalait átlagosan milyen sebességű modem tudja kihasználni 100% körül? A test-közelben rovatban pedig bemutathatnátok pár Magyarországon kapható modemet, ami a kezembe akad mellette pedig feltüntetve kb. mennyit kóstál, hogy a tudatlan modemezőt kicsiny kis pénzétől ne fosszák meg a kelleténél jobban. Aztán egy DOOM v. HEXEN modemen való játszásához milyen modem kell minimum? Erre válaszolhatsz Brazil a levrovban. (..)

Persze, ha tudnék rá. Valószínűleg a tesztrovatban valamikor sorra kerülnek a modemek is. Addig azonban csak azt tudom mindenkinek mondani, hogy olyan modemet vegyen amit meg tud fizetni. Ha lehet, akkor a leggyorsabbat, legszebbet és leghasznosabbat nyugodtan választhatod ha meg tudod fizetni. De nem árt óvakodni az olcsó noname daraboktól amik mindent tudnak papíron, aztán meg ha használni akarod akkor egy nagy rakást sem ér az egész. Erre is, mint mindenre vonatkozik az alapszabály: szegény ember ne vásároljon olcsón. Nekem speciel a ZyXEL vált be, mondanám, hogy vegyél azt, csak hát baromi drága a kis kedves. Viszont jó.

4. A cheatek nagyon hasznos dolgok, de amit a múltkor leközöltetek -lehet, hogy csak nekem, de- egyszerűem nevetséges. Csak az nem tudja ezeket, akik még nem láttak PC prg-t. Jó lenne valami újat is mutatni srácuk. (Ja most jut eszembe, ban egy nőnemű is köztetek, neki ez kivételesen nem szólt)

Lehet, hogy nem mindig friss és ropogós a cheat, de mégis van akinek használható. Természetesen törekedni fogunk a naprakészségre, de még mindig jobb ha a cheatek avasak egy kicsit és nem pl. a palacsinta.

5. Lehetne egy Internetesdi rovatot is indítani, szerintem meglenne rá az érdeklődés. Azzal az infoval, hogy milyen modem kell hozzá, milyen software-k és hogy az egész hogyan működik (http, gttp, stb). Mintha előbb már valami ilyesmit kérdeztem volna??? Na mindegy, nagy dolog, 17 éves szenilis egyén.

Kérdeztél, csak véletlenül akkor és ott kivágódott. Internet rovat természetesen lesz, hiszen óriási az érdeklődés iránta, így egyértelmű, hogy nem maradhat el. Sőt, már a GURU is jelen van a neten. Egyenlőre még csak e-mailt tudtok küldeni, de nemsokára WWW oldalainkon is barangolhattok. Azt hiszem ennél többet nem is kell mondanom.

6. Jó lenne egy toplista is. Elcsépelt dolog, de mégis milyen kellemes lenne, ha kedvenc játékát ott látja a csúcson az olvasó. Ez például az első két oldal valamelyikén frankón elférne. **(El hát. Csak a tartalomjegyzéknek kéne új helyet találni. Brazil)** Plusz ötlet: lehetne ezt is részletesebben. Hát az újságról kb. ennyit. (..)

(Horváth Mihály, Budapest)

Zsupsz. Bocsánat de a leveled végét egy az egyben lecsippantottam mert sehogy sem akart végeszakadni és az utolsó mondatban annyi mindent kérdeztél, hogy bele kéne kezdenem a harmadik levrov oldalba, ami jelenleg nincs kiutalva, különben sem lenne kedvem éppen most még egy oldalt telefirkálni. Nomeg a szokásos búcsúzkodásomhoz is kell a hely amit a világ összes kincséért sem hagynék ki, hátha a végére még szembe jut valami jó ötlet. Eddig ugyan még nem volt rá példa, de a nagy számok törvénye és mindenféle előre nem látható paraesemény következtében akár még elő is fordulhat egyszer. Azonban ez nem most van, jelenleg semmi Nobel-díjra érdemes vagy kőbevésendő mondandó nem jut eszembe azon kívül, hogy viszlát egy hónap múlva a levrovban. Na pá.

Brazil

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket április 25-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CD ARCHIVÁLÁS

Nagy Zsolt
1221. Budapest
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009

10 %

– CD archiváláskor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

RILLA EC.

Elektronikai Fejlesztő,
Gyártásszervező és
Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor
vagy 10% kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Szék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,- Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Analog Pro joystick 5.200,- Ft+ÁFA

Egy joystick vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STUDIO

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

500 Ft

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
Genoa SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– AMM 1570 SCSI AudioMACHINE 15% kedvezmény
– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

1073 Budapest,
Erzsébet krt. 44-46
Tel.: 117-8195

20%

– CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

TECHNO BASE

Budapest VII. ker.
Erzsébet krt. 41.
Tel./Fax: 142-0468

10%

– CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

ACOMP

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1,44MB floppy, 630MB HDD,
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony, 102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.35 filekezelő,
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.50 (védelem a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Mindez CSAK 165.920,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
ZOLTRIX FAXMODEM+BITFAX szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

486DX4-100MHz-ig, Write Back cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36pin, 2*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios	9.520
486DX4-100MHz-ig, 256Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, OPTI chipset, AMI bios (Shuttle)	13.200
486DX4-120MHz-ig, 128Kb cache, 2VESA, 5ISA, 4*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, (ASUS 4SV2GX4)	14.400
486DX4-100MHz-ig. 128Kb cache, 4PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios, iDE+ (Comfort)	13.600
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+ (ATC board)	16.400
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)	18.960
586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI),PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	18.400
586 75-120MHz, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)	22.992
586 75-200MHz, 256Kb Pipeline Burst cace, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	25.200
586 75-200MHz, 256Kb cache, 1PCIMedia Bus, 3PCI, 3ISA, SIS551X chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55TP4XE)	29.200

128Kb DRAM	796
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns	3.200
4Mb SIMM 70ns 72pin	11.520
8Mb SIMM 70ns 72pin	22.400
16Mb SIMM 70ns 72pin	44.400
32Mb SIMM 70ns 72pin	99.992
256Kb cache	4.992
256Kb Burst cache	6.400

14" Axion mono VGA (800*600)	13.600
14" Daewoo VGA (640*480)	23.920
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28)	38.800
14" Axion SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	37.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	43.600
15" Axion OEM (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	44.000
15" Axion (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	51.200
15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	58.320
17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	98.800
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800

850Mb Conner AT	25.600
1.0Gb Conner AT	31.992
1.2Gb Quantum AT	33.600
HDD beép. keret	400
HDD mobil AT	3.992
520Mb Quantum SCSI	25.600
1.0Gb Quantum SCSI	39.920
4.3Gb Quantum SCSI	149.992
HDD mobil SCSI	4.560

102 gombos billentyűzet Kanrich (Angol / Hun)	2.160
101 gombos billentyűzet PGA (Angol)	2.360
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E / H)	5.200
Microsoft Natural Keyboard	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Microsoft mouse OEM	3.192
Gear mouse	800
Mitsumi mouse	992
MS-400 mouse + pad	1.120
MS-700 mouse + pad	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dexxa Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My Mouse (5 féle szinben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius cordless mouse	6.400
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	12.000
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szin)	24.000
Genius Handy Scanner (1600dpi, 16.8M szin)	28.000

486DX2-66MHz Texas 3V	4.600
486DX4-100MHz Intel 3V	11.992
486DX4-133MHz AMD 3V	13.992
Pentium 75MHz	18.992
Pentium 100MHz	35.992
Pentium 120MHz	46.800
Pentium 133MHz	49.992
Pentium 150MHz	69.200
Pentium 166MHz	99.992
Pentium 188MHz	199.992
Pentium 200MHz	224.000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM
Blair ezredes szerepében
Mark Hamill
Tolwyn admirális szerepében
Malcolm McDowell
Egy fergeteges Hollywood-i film és egy fantasztikus ürrepülöszimulátor keresztezéséböl megszületett a páratlan Wing Commander IV. Légy Te a höse az Origin System Inc. legújabb interaktiv mozijának – igazi sztárparádéban lesz részed.
PC CD ROM
http://www.ea.com/origin.html
Ohjelmisto ©1995. Origin Systems, Inc ORIGIN interaktiivinen elokuva ja The Price of the Freedom ovat Origin Systemsin tavaramerkkejä. Origin ja Wing Commander ovat ORIGIN Systemsin rekisteröityjä tavaramerkkejä. Electronic Arts on Electronic Artsin rekisteröity tavaramerkki.
ORIGIN
Interactive Movie